CHINATOWN WARS
DETONAMOS O NOVO GTA PARA DS

KORORINPA! TRACKMANIA!
E MAIS UM MONTÃO DE JOGOS HARDCORE

SELO Nintendo OFICIAL

Nintendo® World

PUNCH OUT!!

SEQUÊNCIA DO CLASSICO DE SNES É O MELHOR JOGO DE BOXE DO Wii! LUTE COM O Wii REMOTE!

Nº 122
R$ 8,90



tambor

EXCLUSIVO:

QUEREMOS MAIS
GAMES QUE MERECEM CONTINUAÇÕES

IDEIAS MALUCAS
INOVAÇÕES QUE QUEREMOS NO DSi

GAMEWORLD 2009
NOS BASTIDORES DO GRANDE PRÊMIO

04 Lançamentos
Wolverine, Guitar Hero Metallica, Excite Bots, GTA: Chinatown Wars, Pokémon Platinum e MUITOS outros games para seu Wii & DS!

26 COBERTURA: GDC 2009
Confira todas as novidades reveladas pela Nintendo nessa incrível feira norte-americana. Lançamentos para Wii, DS e, é claro, o novíssimo DSi.

32 ESPECIAL: Punch Out!!
A consagrada e divertidíssima série de boxe retorna com novos personagens, cenários e controles inovadores no seu Wii. Saiba mais sobre o lançamento e relembre os clássicos da série.

38 Jogos Perdidos: Chrono Trigger
Detalhamos todos jogos perdidos da série Chrono Trigger, que saíram exclusivamente para o saudoso acessório nipônico Satellaview, do Famicom.

40 DS(i)déias Inovadoras
Nossa equipe escolhe novas funções que fariam sucesso no DSi. Afinal, com internet, câmera embutida e tantos recursos legais, por que não aproveitá-los ao máximo?

44 Continue JÁ!
Com tantos lançamentos bacanas, decidimos por pesquisar: quais são os jogos para Wii & DS que devem ganhar uma continuação? Leia nossos palpites!

48 COBERTURA: Troféu Gameworld 2009
A maior e mais completa premiação da indústria de games brasileira acaba de passar por sua quinta edição. Leia mais sobre o evento, que foi um enorme sucesso!

54 Planeta Pokémon
Treinadores, é hora de polir suas pokébolas e treinar seus monstrinhos, pois há muitas novidades para os fãs da série. Piiii-kaaaa-chuuu!

58 DETONADO: GTA - Chinatown Wars
A máfia chinesa dominou nossos Nintendo DS! É hora de desbravar todos os estágios e missões desse violento game para o seu portátil favorito.

64 TOP SECRET
Dicas, macetes, códigos, easter eggs e todas as informações que você precisa saber para se dar bem nos principais jogos para Wii (incluindo Virtual Console e WiiWare) e DS!

70 ComuNidade
Nesse mês, a comunidade Nintendo World do Orkut ataca em peso nas cartas. E mais: Jogo dos 7 Erros, Cruzadinha N, Produto do Mês e muitas novidades para os aficionados por Nintendo.

76 Vem Aí
Previews completos e detalhados sobre os lançamentos que estão por vir. Alguém aí se lembra de Duke Nukem?

NOSSO CRITÉRIO DE AVALIAÇÃO

Todos os Reviews trazem uma nota única, de 0 a 10, e um comentário sobre o jogo analisado. Além disso, cada game recebe de seu analista mais cinco notas individuais (que não influenciam a nota final) para os seguintes critérios:

- **GRÁFICOS:** visual, efeitos de luz e sombra, cores e movimentação dos personagens.
- **JOGABILIDADE:** resposta do controle aos comandos, facilidade de controlar os ângulos de visão e câmera.
- **SOM:** trilha sonora, sonoplastia, dublagem e efeitos especiais.
- **DIVERSÃO:** análise de todo o conjunto da obra e prazer que o game proporciona ao jogador.
- **REPLAY:** vontade de jogar novamente; se o game enjoa de cara ou é viciante.

As medalhas Nintendo World indicam games realmente bons, que você precisa ter em sua coleção. Pode confiar!



9,0 - 10



7,5 - 8,5



6,5 - 7,0

EDITORIAL



¡VIVA NINTENDO!

E vem aí uma nova avalanche de games... Punch Out!! está chegando (viva!), Wii Sports Resort - reza a lenda - vem também em 2009 (outro viva!), Muramasa: The Demon Blade promete embelezar nossos Wiis em julho e um jogo de luta fantástico chegará às terras americanas muito antes do que você imagina. Não podemos revelar o nome do jogo e muito menos a empresa responsável por ele, mas lembre-se: você leu primeiro aqui.

Não posso deixar de expressão o quão contente estou com a Nintendo - apesar dos comentários sobre jogos hardcore, GTA: Chinatown Wars, Mad World, The Conduit e muitos outros títulos provam que sim, os consoles da empresa são para todos - novatos e veteranos. Meninos e meninas. Vovós e vovôs. Palmeirenses e Corinthianos.

Ah! Alguém reparou que os jogos baseados em séries de TV e cinema deram um enorme passo adiante? Os Caça-Fantasmas (Ghostbusters) chegará ao Wii com um visual cartunesco absolutamente lindo, caristmático, enquanto X-Men Origins: Wolverine (analisado nessa edição) mostra claramente que as garras de Logan são tão afiadas no Wii quanto em qualquer outro sistema.

Nessa edição, você confere a cobertura de dois eventos importantíssimos para o mercado de games: a GDC - Game Developers Conference, que rolou em San Francisco, nos EUA; e o Troféu Gameworld 2009, que premiou 24 categorias e contou com a presença ilustra de inúmeros executivos da Hudson, Atlus, Take-Two, Konami, além do carinho do público visitante.

Boa leitura, um forte abraço e... até a próxima edição!!

— Orlando 中原 Ortiz
Editor-Chefe
orlando.ortiz@nintendoworld.com.br
www.nintendoworld.com.br



INSETOMÓVEIS são legais...



EXCITEBOTS: TRICK RACING

UM MASHUP DE TRANSFORMERS COM JARDIM ZOOLÓGICO EM ALTA VELOCIDADE



FICHA

Plataforma: Wii
Produção: Nintendo
Desenvolvimento: Monster Games Inc.
Gênero: Corrida
Número de jogadores: 1-2

NOTA 8.0

Gráficos: 8.0
Som: 7.0
Jogabilidade: 8.0
Diversão: 8.0
Replay: 7.5

Você já viu algum sapo ou joaninha, por exemplo, com rodas acopladas e atingindo velocidades incríveis? Pois é, nem eu. Mas essa fusão tão bizarra não me impediu de passar horas e mais horas de diversão com Excitebots: Trick Racing. Pelo contrário, essa mistureba de natureza com oficina mecânica, e muitos bichos e insetos mexidos e turbinados, é a grande característica do jogo.

A minha análise, de uma certa maneira, começou minutos antes de o DVD encontrar meu Wii. Pelo seguinte, qualquer acessório para o console da Nintendo, na minha opinião, vale a pena e melhora a interação com o jogo. Porém, devo confessar que, ao começar Excitebots, senti a mesma vergonha de quando joguei Monster 4 X 4 quanto tive meu primeiro contato com o volante da Nintendo.

Pois é, nos primeiros minutos, segurar aquele acessório de plástico no ar, sabendo que quem faz todo o trabalho é o Wii Remote me dá uma sensação muito estranha. Mas, como falei, só nos primeiros minutos. Depois vira diversão pura, ainda mais com outras pessoas por perto.

Excitebots cumpre bem seu papel de entreter de uma maneira simples, e - por que não dizer - já manjada pelos jogadores. Afinal o Bot corre, faz truques para melhorar a velocidade, coleta itens espalhados pela pista e atira armadilhas em seus adversários (ué, estamos falando de Mario Kart e ninguém me avisou?). Os cenários são lindos e a jogabilidade muito boa. Até o tutorial é engraçado e não lembra, nem de longe, aquelas longas explicações sobre como melhorar o salto ou aumentar a pontuação no Drift.

PASSAPORTE CARIMBADO

No jogo existem as seguintes opções: Poker Race, Nintendo Wi-Fi Connection e os Minigames, que só estarão liberados depois que a School Cup e a Excite Race estiverem completas.

Como em todo bom game de corrida, no modo Excite Race, o jogador se aventura em circuitos ao redor do mundo, como México, Canadá ou Egito e, claro, com cenários que reproduzem as principais características de cada lugar. Dentro da categoria ainda pode surgir níveis de dificuldade variados, passando por todos é possível desbloquear o modo Versus. Então, basta mais um controller para queimar o asfalto (au a areia, ou a grama...) com seu carro-sapo.

Falando em oponentes, nada melhor do que desafiar quem você quiser com o Wi-Fi Connection, com até seis jogadores de qualquer lugar do mundo. No modo on-line, basta escolher entre Excite Race e Poker Race, escolher o Bot preferido e correr muito!

NÚMERO 1

A jogabilidade - assim como boa parte do visual - lembra muito o Excite Truck.

O objetivo do jogo, além de chegar em primeiro lugar, é coletar o máximo de estrelas e itens possíveis, que além de aumentar a posição no ranking, ajuda na hora de desbloquear minigames, ainda valem como moeda de troca na customização do Bot. Algumas centenas de estrelas e sua joaninha pode ficar azul, por exemplo.

VAI, JOANINHA! Faz um strike!

Quer mais movimento? Wii Remote serve para isso, não é mesmo? Espere seu carro pegar impulso com o turbo e quando estiver no ar, mexa o volante para aumentar o tempo de voo e fazer muitos pontos. Em determinandos trechos do circuito, o Bot usa uma espécie barra espalhadas pelo cenário para girar e ganhar impulso, ou mudar de nível, como a Elevator Bar.

Entendeu? A intensidade dos movimentos circulares que você faz com o Wii Wheel podem transportá-lo do último para o primeiro lugar. Basta girar muito e encher a barra de força lateral. Quando o Bot se solter, você voará direto para a vitória, se não fizer nenhuma besteira pelo caminho!)

Bom, mas se você não é aquele ás do volante e foi de encontro a uma montanha ou coqueiro, seu Bot sofre as consequências na acarenagem e perde posições na corrida.

Só que dá para reverter o prejuízo balançando o volante alucinadamente, assim a recuperação da velocidade é mais rápida. Falando em velocidade, os desenvolvedores capricharam. Dependendo de sua concentração no jogo dá até para sentir um frio na barriga quando o "carro" sobe e desce nos obstáculos. Mantenha o B pressionado para o aproveitar o turbo ao máximo, mas cuidado para não fritar o motor, que além da fumaça - e o cheiro de queimado, se você tiver boa imaginação - podem até eliminá-lo da corrida.

Outro momento de mostrar as habilidades é no Free Run, quanto mais próximo das árevores você estiver, maior a pontuação. Mas se em alguns momentos desviar de obstáculos dá pontos, acertar os oponentes também. O que é muito divertido!

POR OUTRO LADO...

O jogo é divertido, isso é fato. Mas algumas coisas influenciam muito e em alguns momentos da uma certa raiva de como as coisas mudam ao longo do game. Tutorial está aí para ensinar, certo? Errado. Durante a corrida é praticamente impossível aplicar tudo o que foi ensinado e alguns truques feitos com facilidade, se tornam impossíveis, mesmo quando tentados na mesma pista do treino.

O tema é totalmente diferente, mas a fórmula corra + pegue itens já é bem conhecida. O que, pelo menos para mim, não dá aquela vontade de falar "não vejo a hora de ir para casa jogar Excitebots". É um título que vou me lembrar quando alguém mais estiver por perto para dividir o volante ou quando outras opções de diversão realmente não estiverem disponíveis. Ah! Que coisa, hein, dona Nintendo, aquelas caras de palhaço que aparecem no meio do jogo realmente são horripilantes. Será que o objetivo era esse?

— Beatriz Sant' Ana





X-MEN ORIGINS: WOLVERINE

EU SOU O MELHOR NO QUE FAÇO, E O QUE FAÇO NÃO É MUITO AGRADÁVEL...

Na década de 70, a Marvel já tinha se consolidado como uma das duas maiores editoras de quadrinhos do mundo. Mesmo assim, a empresa ainda tentava criar um personagem que redefinisse o conceito de herói. Pouco tempo depois, nasceu Wolverine. Cerca de 40 anos se passaram, e hoje o mutante canadense é um ícone, não apenas do mundo dos quadrinhos, mas da cultura pop em geral. Tanto que agora a Amaze Entertainment nos contempla com um jogo baseado no filme que foi lançado em 30/04/2009, contando a história do anti-herói animalesco. E o hype não foi à toa: o jogo vale cada segundo.

Por ser um título multiplataforma, a maioria das pessoas poderia pensar que a versão para Wii seria prejudicada, pelo fato de seu hardware não ser hi-end como o da concorrência: isso está certo... em parte, uma vez que a única diferença do console nintendista em relação aos seus oponentes é o gráfico levemente inferior, ao passo que a jogabilidade e os efeitos visuais, esses sim realmente importantes no tocante a gráficos, estão igualmente representados, fazendo desse um dos primeiros títulos que conseguem ser uniformes entre suas versões, ao mesmo tempo que ignoram limitações de hardware.

O mais legal, ao contrário do que você possa pensar, não são os combos com garras, os supersaltos, arremessos e sentidos equiparados com os mais distintos animais da fauna mundial: é a recuperação que o fator de cura promove. Conforme eu jogava, levei tiros, socos, pauladas, facadas e toda a sorte de pancadas a que um protagonista (não) merece. Nisso, pedaços do corpo de Logan se desprendiam, deixando à mostra seus brilhantes ossos de adamantium. O visual é tão primoroso que a luz iluminava perfeitamente seus ferimentos, no exato momento em que o fator de cura botava tudo no lugar, igual ao gibi. Wolverine não é invulnerável nem imortal, mas é um cara ultra-difícil de matar.

As sequências de combate alternam entre o passado e o presente da vida de Logan, mas, infelizmente, aqui faltou um pouquinho de criatividade: seja escapando das instalações do projeto Arma X, seja batalhando por ermas terras canadenses, os inimigos são os mesmos, com algumas variações aqui e acolá, como cor de uniforme e armamento. Nesse aspecto, a variedade só toma forma nos chefes - ícones dos quadrinhos como Gambit, Dentes-de-Sabre e até um Sentinela.

Uma coisa que gostei foi a ausência dos quick-time prompts: esses comandos já estão manjados nos dias atuais. Mesmo assim, ainda deu para sentir uma interação com um filme. Talvez isso se dê pela simplicidade dos comandos: um botão para ataques leves, outro para mais fortes, um para agarrão. Adicione power-ups variados como explosões que afastam grupos de inimigos e momentos de raiva acumulada, e você tem um jogo que não é perfeito, mas não tem a mínima vergonha de dizer que chega bem perto. Bom para nós.

– Rafael Arbulu

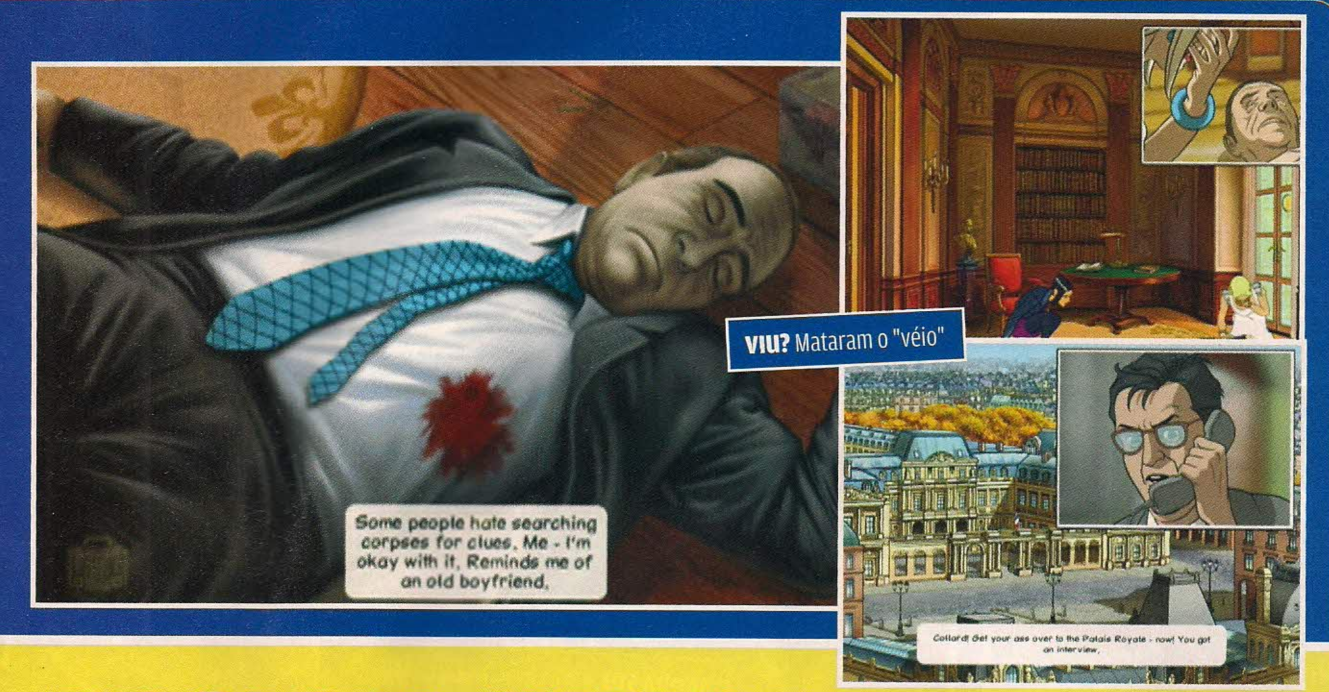


FICHA

Plataforma: Nintendo Wii
Produção: Activision
Desenvolvimento: Amaze Entrertainment
Gênero: Ação
Número de jogadores: 1

NOTA 9.0

Gráficos: 8.0
Som: 9.0
Jogabilidade: 9.5
Diversão: 10
Replay: 9.0



VIU? Mataram o "véio"

BROKEN SWORD: SHADOW OF THE TEMPLARS - THE DIRECTOR'S CUT

SEM ESSA DE "REMAKE QUEBRADO"

Disse eu na edição passada que remakes não são necessariamente uma busca por dinheiro rápido, mas podem também representar um sucesso, ou ainda um re-sucesso de algo que já foi forte em seu tempo. Esse é só mais um exemplo de fundamento da minha opinião.

Broken Sword foi um jogo lançado originalmente no ano de 1998, e fez um sucesso um pouco menos do que estrondoso. Esse "Wii-make" procura apresentar à geração atual de jogadores um autêntico game aponte-e-clique, onde você assume o controle de dois personagens, alternadamente: o fotojornalista francês Nico Collard e o turista norte-americano George Stobbart. Juntos, eles deverão resolver mistérios que envolvem cultos antigos, coisa difícil de se retratar em qualquer jogo.

Toda a parte sonora foi remasterizada, e a dublagem - antes um som que parecia gravado em um hangar - agora tem uma "aparência" de que foi feita em estúdios profissionais. Ver os personagens dialogando entre si dá à história um toque leve de genialidade, mas para se ter um entendimento completo, tem que entender bem de inglês. Caso contrário, prepare-se para boiar em alguns momentos.

No tocante à jogabilidade, a coisa toda é, ao mesmo tempo, simples e complexa: simples, porque tudo se resume a selecionar uma área / item / objeto e apertar um botão para usar, mas complexo porque o jogo não é exatamente "leve o personagem do ponto A para o item em B" - as soluções dos enigmas são bastante esotéricas, e embora ocasionalmente não façam o menor sentido, todas exigirão que você coce um pouquinho a cabeça para poder prosseguir.

O poder desse remake, porém, está na parte gráfica. Levemente melhoradas, com retoques que provam que esse é um título para melhores definições, as animações realmente se destacam, tamanha a fluidez com que elas se reproduzem. Pena que a dublagem às vezes não acompanhe, fazendo com que algumas falas caiam fora do lugar, o que, aliado à ausência de extras, tira alguns pontos valiosos.

Se você perdeu o jogo da década passada, deveria experimentar essa versão para Wii: terá o conhecimento das mesmas histórias daqueles jogadores old-school, ao passo que terá a vantagem de ter desvendado enigmas dignos de Sherlock Holmes no console mais versátil que existe. Vale o investimento.

– Rafael Arbulu



FICHA

Plataforma: Wii / DS
Produção: UbiSoft
Desenvolvimento: Revolution Software Entertainment
Gênero: Puzzle
Número de jogadores: 1



Gráfico: 10
Som: 8.5
Jogabilidade: 8.0
Diversão: 8.5
Replay: 8.5

AGORA SIM o Wii virou "Metaaaaaal"

GUITAR HERO: METALLICA

A BANDA DE UM JOGO SÓ. E VICE-VERSA

Acenda o isquerinho, aqueça os dedos, os pés e o gogó, o mais novo Guitar Hero chega para o console da Nintendo presentando os fãs da banda oitentista de rock pesado mais famosa da história. Entre novidades na jogabilidade e melhorias na interface do game, fica a certeza de que estamos falando de um game feito para quem realmente é fã do Metallica.

De ativistas ao movimento contra a proliferação da música em MP3 nos anos 1990, os caras do Metallica hoje vestem a camisa de uma época completamente diferente: em que os games estão dando um novo fôlego à indústria da música.

PIROTECNIA PARA GAMERS E MÃE DE GAMERS

A título de referência, GH: Metallica em termos técnicos está na medida de músicas como Through the Fire and Flames (Dragonforce) e Rainnig Blood (Slayer) de GHIII. Ou seja, jogar no expert aqui não é para qualquer um. A grande novidade aqui é que, assim como em GH: World Tour, estamos falando de um game com todos os instrumentos para a banda inteira tocar junto. Guitarra e baixo mantém sua fórmula tradicional, com melhorias sutis em músicas mais complicadas e o novo sistema de segurar uma nota enquanto toca outras três ou até quatro. Mas é na bateria que encontramos a maior novidade e desafio. Para os que se atreverem a tocar igual o baterista Lars, há uma novíssima opção Expert+ que habilita dois pedais de bumbo (claro que você precisa comprar um pedal adicional para sua bateria, o que aumenta consideravelmente o desafio e, principalmente, a sensação de tocar de fato uma bateria de verdade).

Ao todo são 27 músicas originais da banda e outras 21 de bandas que inspiraram ou foram inspiradas pelo Metallica (de Motörhead a Foo Fighters). E pode confiar, a seleção de originais do quarteto não poderia ter sido melhor. Tocar clássicos como The Unforgiven, Nothing Else Matters ou Master of Puppets é indescritível.

PRESENTE DE FÃ PARA FÃ

Muito antes de Guitar Hero estrelar com o Metallica, a franquia da RedOctane deu a luz à uma edição exclusiva do Aerosmith. Você jogou? Gostou? Pois é, tinha muita música legal, mas pouco extra, não é? Por isso mesmo que em GH: Metallica os produtores tiveram cuidado dobrado na seleção de extras para fã nenhum botar defeito.

Dos menus aos extras, tudo foi escolhido pelos próprios integrantes da banda com a ajuda de integrantes do fã clube oficial. Na lista, vídeos exclusivos dos bastidores dos shows, letras de todas as músicas, capas de todos os discos, fotos nunca antes divulgadas, setlists originais de shows clássicos e até um modo extra (Metallifacts) que traz textos dos próprios músicos contando como foi criar cada música inclusa do pacote. Fala sério. Com tudo isso, você acha que tinha como ser um jogo ruim?

– Ricardo Farah



FICHA

Plataforma: Wii
Produção: Activision
Desenvolvimento: Neversoft/RedOctane
Gênero: Musical
Número de jogadores: 1-4

NOTA 9.0

Gráficos: 9.0
Som: 10
Jogabilidade: 9.0
Diversão: 9.5
Replay: 10









TUDO DEPENDE da sua mão firme

MARBLE SAGA: KORORINPA

PROVA DE QUE PRODUTORAS OUVEM CRÍTICAS

Apesar de divertido, Kororinpa: Marble Mania - o predecessor de Marble Saga - era um chute no baço em relação ao chamariz de compra: era bonitinho, tinha um bom fator replay, mas o valor de venda dele era relativamente alto para um jogo tão curto. Pensando nisso, a Hudson decidiu mudar o ritmo do jogo, tornando sua compra algo no mínimo justificável. Efeitos de comparação: o primeiro jogo tinha 40 labirintos, no geral, com visual cor-de-madeira. Marble Saga possui nada menos do que 150 labirintos, com visual aprimorado, variado, caricato e...lindo, além de um editor de níveis que colocará toda a sua criatividade à prova, uma vez que amigos poderão jogar no seu mapa via WiiConnect24.

O jogo tem um enredo que mais serve como pano de fundo: uma formiga chamada Anthony precisa obter, custe o que custar, um certo girassol, e cabe a você ajudá-la. Sério, é besteira tentar tirar qualquer informação literária de um enredo tão simplista, até porque você não precisa de enredo para um título cujo mote é rolar bichos estranhos através de labirintos em alturas atmosféricas.

O jogo começa, como já era de se esperar, com fases simples, que apresentarão a você a mecânica da jogabilidade que vai perdurar durante toda a partida. O objetivo é sempre passar para o próximo labirinto, e para tanto você deve controlar o Wii Remote com movimentos de pulso - uma terapia para quem tendinite - enquanto coleta cristais amarelados espalhados pelo nível em questão. É simples e fácil de se pegar o jeito.

Entretanto, é justamente aí que Kororinpa dá mancada: os controles têm uma resposta desfavorável e a câmera...vamos dizer apenas que ela não ajuda muito, deixando você por sua conta caso empaque em um pedaço do labirinto. Essa situação se agrava ainda mais quando você se dá conta de que, além dos cristais, pode recolher também outros objetos - alguns necessários para abrir itens no editor de níveis. Tais itens estão em locais praticametne inatingíveis, que normalmente requerem de seu pulso acrobacias dignas de um autêntico trapezista.

Isso pode ser contornado pela diversão obtida quando as coisas funcionam, mas não deixa de chamar a atenção nas horas de necessidade. Ainda bem que, como contrapeso, a parte visual foi muito bem trabalhada, deixando o jogoo com aspecto carticato, mas não necessariamente para um público infantil. Pense nele como o presente perfeito para uma namorada que jogue videogame.

No geral, Marble Saga: Kororinpa valeria o preço. Claro que esse comentário não vale no Brasil, por diversos motivos, mas ao contrário da versão anterior, gastar um dinheirinho aqui serve bem ao seu propósito: você se diverte à beça, ri dos companheiros que caem fora dos labirintos e dão diversas mancadas, mas também fica meio nervoso com a falta de um controle bem intituído.

– Rafael Arbulu



FICHA

Plataforma: Wii
Produção: Hudson Soft
Desenvolvimento: Hudson Soft
Gênero: Puzzle
Número de jogadores: 1-4

Gráfico: 8.0
Som: 7.0
Jogabilidade: 6.0
Diversão: 8.5
Replay: 8.0

NOTA 7.5



ISSO SIM é um monstro feliz

MONSTERS VS. ALIENS

ASSISTA O FILME, NÃO JOGUE O GAME

Seja em um filme baseado em um jogo ou um jogo baseado em um filme, é senso comum o fato de não existir meio-termo: ou o produto vai empolgando a medida que se joga/ assiste (pouco provável, mas é possível) ou então ele cai de cara a ponto de se desligar o console antes das primeiras 3 horas de partida. Monsters vs. Aliens, a aposta "Wii-lística" da Activision baseada no filme homônimo, cai na segunda categoria: o jogo praticamente se arrasta, transformando a primeira hora de ação - aproveitável - em aproximadas cinco de puro tédio. Não tem mudança dramática, não tem alteração sutil, tudo fica na mesma, em todos os quesitos.

A mecânica do jogo é facilmente decorável a partir do primeiro momento de controle de qualquer um dos três personagens possíveis, e não institui novidades ao longo de uma partida. A falta de movimentos de combate também contribui para fazer desse um título que poderia dar certo, caso seguisse uma fórmula básica instituída por outros títulos do gênero: inove, inove, inove. Coloque mais golpes, mais objetivos, inimigos que morrem em condições específicas, variedade de missões e fases. Reciclar o primeiro momento de diversão torna tudo muito sonolento, e faz você perder o interesse.

Você pode escolher entre B.O.B, uma gosma azul que passa por obstáculos semi-sólidos como caixas de madeira - isso quando não os engole; The Missing Link, uma monstruosidade que não dá nem para descrever (você tem que ver a imagem - é uma das poucas coisas do jogo que são realmente hilárias); e Ginormica, uma mulher que era comum até um meteoro a atingir no meio da cara, fazendo-a crescer à exponencial altura de cinco metros e uns quebrados. Dos três personagens, a garota é a que tem a maior variedade de movimentos, e mesmo isso cansa: gigante como só ela, é possível andar de patins com carros sob seus pés, fazendo manobras a la Tony Hawk enquanto ataca seus inimigos com prompts de Quick-time Events... SEM SAIR DOS PATINS. Tanta possibilidade e uma moça de proporções absurdamente notáveis só sabe andar sobre rodas?

Os gráficos estão bons, nada fora do normal, visto que o jogo é baseado em um filme, e a trilha sonora, também retirada da versão cinema, consegue chamar atenção em certos momentos.

O maior problema - e na verdade, o único - de Monsters vs. Aliens é que ele é repetitivo demais. Faltam elementos característicos do gênero de ação que, mesmo em um jogo caricato como esse, seriam mais do que bem-vindos para temperar um pouco a experiência oferecida. Você às vezes morre por bobeira (na maioria, bugs de leitura do jogo), o que tende a irritar ainda mais, sem que nada consiga compensar tantas faltas. Pena, pois um jogo assim não deceria ganhar uma nota baixa, visto que o filme diverte bastante a sua audiência.

– Rafael Arbulu

FICHA

Plataforma: Wii / DS
Produção: Activision
Desenvolvimento: Beenox Studios
Gênero: Ação
Número de jogadores: 1-2

Gráfico: 7.5
Som: 8.0
Jogabilidade: 6.0
Diversão: 6.0
Replay: 4.0

NOTA 6.0









KLONOA É COMO DUMBO! voa com as orelhas

KLONOA

EVOLUÇÃO COMPLETA EM UM REMAKE

Originalmente lançado na primeira geração da concorrência, o jogo Klonoa ficou famoso por unir em um mesmo pacote cenários graficamente soberbos, jogabilidade de plataforma hiper-divertida e um protagonista bastante carismático. Agora, com esse remake para Nintendo Wii, a coisa... mudou pouco.

De primeira, você nota que esse jogo é uma espécie de "remake com esteróides": é exatamente a mesma coisa que você viu em consoles antigos, mas, agora, com gráficos mais definidos, cenário 3D que realmente parece 3D, e um ou outro ajuste na jogabilidade. Apesar de não oferecer absolutamente nada novo, consegue divertir até certo ponto.

Klonoa conta a história de um tipo de "coelho humanóide", que após a queda de um anel gigantesco vindo do espaço, ganha um amiguinho chamado Huepow. Mais adiante, o protagonista tem um pesadelo com barcos piratas e nuvens negras, e acorda apenas para descobrir que seu imaginário virou uma realidade. Agora, para investigar o motivo disso tudo estar acontecendo e impedir o mundo de ser engolido pelas trevas, você deve levar o coelho e seu amigo cósmico por uma série de fases ao melhor estilo plataforma, enquanto desvenda mistérios em tempo real.

Graficamente, o jogo está bem bonito, admito. Os cenários estão vivos, verdejantes, notavelmente desenhados e bem projetados. Você até tem uma sensação de profundidade, embora você só consiga se movimentar em dois eixos. Você usa um botão para pular, que quando pressionado continuamente, fará Klonoa flutuar por um curto período de tempo. Além disso, o intrépido herói conta com um anel que lhe permite capturar inimigos e arremessá-los em três espectros de movimento - frente, trás, e plano de fundo. Alie essa jogabilidade simples, mas de rápida resposta, aos gráficos soberbos e cutscenes belíssimas, e você tem um jogo de plataforma digno do vislumbre de excelentes RPGs.

O problema é que o jogo é meio curto, e por momentos fácil demais. Os inimigos sucumbem fácil aos seus movimentos, ao passo que custam-lhes derrubar seu personagem. Apesar dos ares de inovação que essa versão Wii consegue dar, não dá para negar que os objetivos primários podem ser completados sem grandes percalços.

Ao menos as batalhas contra os chefes podem dar uma certa dor de cabeça, o que mantém o fator replay desse título em um nível realtivamente satisfatório. Mas não espere épicas lutas ou achar um inimigo que possa vencê-lo logo de cara: como disse antes, é relativamente fácil transpor obstáculos, e tudo o que vai precisar aqui é de um pouquinho de atenção. Claro, mancadas estúpidas como "pular além do alcance do chão" e similares não será perdoadas nem pelo mais tonto dos seus opositores.

Bom mesmo são os extras: reprodução das músicas do jogo, modo reverso, visualização dos modelos-conceito das fases primárias de desenvolvimento do jogo. Tudo a que se tem direito e muito mais. Pode ser pouco inovativo, mas vale o investimento

– Rafael Arbulu



FICHA

Plataforma: Wii
Produção: Namco Bandai
Desenvolvimento: Namco Bandai
Gênero: Plataforma
Número de jogadores: 1

NOTA 8.0

Gráfico: 9.0
Som: 8.0
Jogabilidade: 8.0
Diversão: 7.0
Replay: 7.0

CAPANGAS! Comprem-me um hamburguer!

GTA: CHINATOWN WARS

DESVIRTUANDO O PORTÁTIL PARA O BOM CAMINHO



FICHA

Plataforma: Nintendo DS
Produção: Rockstar Games
Desenvolvimento: Rockstar North
Gênero: Ação
Número de Jogadores: 1-2

NOTA 10

Gráficos: 10
Som: 9.0
Jogabilidade: 9.5
Diversão: 10
Replay: 10

A espera foi longa, mas valeu cada segundo. E quem disse que a franquia mais politicamente incorreta se transformaria em um parque da Disney no portátil da Nintendo pode morder a língua. Grand Theft Auto: Chinatown Wars é, seguramente, um dos amelhores episódios da franquia (e eu não estou excluindo as versões 3D ou até mesmo o badalado GTAIV). Quer saber porque eu posso afirmar isso com tanta veemência? A resposta é simples. Este é o primeiro jogo da franquia que reúne os elementos que sempre fizeram de GTA um jogo à frente de qualquer outro do gênero: história empolgante, missões extras, visual cartunesco, novidades exclusivas do portátil e, muito, mais muito desafio politicamente incorreto. E quem disse que isso é chato? Nossos pais? O Governo? Tudo bem, você sabe que GTA é só para maiores. A Rockstar sempre soube disso. E a Nintendo permitiu isso.

DIRETO DO BAIRRO CHINÊS

Sabe aquela história que chinês só vende produto pirata? É tudo lenda ou preconceito. Os chineses de GTA são astutos o bastante no tráfico de drogas ilícitas e nada falsificadas, bem como são verdadeiros líderes do submundo capazes de deixar a máfia italiana de Don Corleone parecer um grupo aspirante a ladrões de doces da garotada do bairro.

Em Chinatown Wars você é Huang Lee, um jovem chinês que volta à cidade de Liberty City depois de alguns anos para se encontrar com Kenny Lee, seu tio, e devolver-lhe a Yu Jian (uma antiga espada), que havia sido adquirida pelo seu falecido pai. Porém, como estamos falando do GTA e não de algum filme do Jet Li, logo na introdução do jogo a casa cai para Huang, que é assaltado e perde a espada. E assim inicia a jornada de nosso protagonista em busca pela espada milenar e, como de praxe, na empreitada por ajudar a triade da máfia chinesa e seu tio por tabela.

A cada nova missão você descobre que está metido em mais sujeira e percebe que está cada vez mais próximo de encontrar os "camaradas de profissão" que levaram a espada de seu pai. Como em todo GTA, surgem novos comparsas e "gente quente" da cidade em busca de um bom sujeito como você para realizar o serviço sujo.

O DS FAZ A TODA DIFERENÇA

Quando GTA foi anunciado para o portátil da Nintendo, céticos do mundo todo torceram o nariz quando souberam que não seria um game 3D como os últimos títulos da franquia. O resultado é um GTA como nos velhos tempos (visão superior, personagens minimalistas), mas com o uso do cel-shading para deixar o game pseudo-tridimensional.

E se você é como eu, que sabe da diferença que é jogar um game no DS, tenho certeza que sabe também que são nos recursos exclusivos do portátil que todo jogo mostra sua real qualida-









de. E em GTA não é diferente. Ouso dizer que é nos recursos que mora o charme deste pequeno novato da Rockstar.

Quer roubar um carro? Ok, só não se esqueça que você provavelmente terá que fazer encontrar o segredo no painel, realizar a emenda dos fios e fazer a ligação na bateria. Tudo na tela do toque é claro. Seu carro caiu no mar. Para escapar, você precisa literalmente quebrar o vidro frontal para não morrer afogado. Quer ser paramédico? Ok, então prepare-se para correr contra o tempo (e o trânsito) ao mesmo tempo que reanima o cidadão caso tenha alguma parada cardíaca durante a chegada ao hospital.

Mas a proposta vai mais longe. Com as duas telas, podemos seguir nossa jornada pela cidade ao mesmo tempo que temos a visão de um PDA abarrotado de opções. Na lista: GPS com direito a marcação de destino e origem, menu que acessa o site virtual do AmmuNation (sim, a loja de armas em Chinatown se informatizou - basta você fazer suas compras online que a entrega é feita na sua casa, se custo algum de frete. Uma maravilha!), o controle das diversas estações da rádio, seus e-mails pessoais e, o deleite da garotada: a rede de tráfico de drogas ilícitas, com direito a localização de quem vende a melhor, quem está comprando e como andam os negócios na cidade.

PEQUENO-GRANDE GTA

Ainda sobre as peculiaridades do DS, vale destacar a excelente jogabilidade que ficou na medida tanto para as ações simples como caminhar, correr e pular, quanto para os verdadeiros vilões da franquia, como o controle das armas, que lhe conferem opção de mira automática ou manual ou até mesmo arremessos em distâncias específicas no caso dos projéteis como granadas e coquetéis molotov. Por falar em coquetéis, você pode até mesmo desenvolver os seus. Basta encontrar um posto de gasolina e encher a maior quantidade de garrafas que conseguir com o tanque que escolher.

Há até mesmo um modo multiplayer local para você e seu amigo tocarem fogo na cidade ou uma opção online para acompanhar o ranking dos jogadores pelo mundo.

Enfim, é fantástico. São nos mínimos detalhes que encontramos a grandiosidade do pequeno GTA. Das raspadinhas da loteria às missões de sniper; das missões paralelas à grandiosidade de Liberty City. São elementos como estes que fazem deste um dos melhores, se não o melhor jogo do portátil desenvolvido por uma third-party. Que venham mais GTAs como este.

— Ricardo Farah



OS BONECOS parecem marshmallow

RHYTHM HEAVEN

QUEM TEM RITMO VAI AO PARAÍSO

Depois de meses de espera, finalmente a América recebeu sua versão de Rhythm Tengoku Gold, que por aqui é chamada de Rhythm Heaven. Para quem nunca escutou falar da série, um pequeno resumo: ela nasceu no Game Boy Advance em 2006 e ficou apenas pelo Japão. A TNX trouxe essa versão para cá já que outro game produzido por ela, WarioWare, fez um tremendo sucesso por essas bandas. Se você é um gamer assíduo, já deve saber que um jogo produzido pela produtora de WarioWare significa uma coisa: diversão.

Antes de tudo, tenha em mente que Rhythm Heaven é excêntrico. Não julgue pelas imagens simples, a grande sacada é a forma com que você interage com os diversos mini-games.

Para você ter uma ideia da maluquice da coisa, imagine ter que reger uma orquestra de seres com uma boca enorme que não param de gritar até você encostar a Stylus na tela de toque do portátil. Estranho? E que tal controlar macacos que precisam bater palmas para acompanhar um show de música pop? Ou então chacoalhar poções do amor em um laboratório? Esses são apenas pequenos exemplos das dezenas de mini-games malucos que você vai encontrar. Todos utilizam apenas touch screen e simples comandos. A dificuldade não é fazer os movimentos, e sim acertar o "tempo" em que eles devem ser feitos.

WARIOWARE MUSICAL? QUASE ISSO

E é aí que mora o desafio. Rhythm Heaven é um jogo musical e todos os mini-games são acompanhados de ritmos variados e músicas que devem ser escutadas com cautela para conseguir realizar os movimentos na hora exata.

Antes de tentar encarar as maluquices, é altamente recomendável acompanhar e fazer o tutorial que antecede o início de cada mini-game. Além de ser essencial para entender o que é preciso fazer, o bom humor dos textos vai garantir boas risadas.

Os poucos que jogaram a versão japonesa - inclusive nós - ficamos perdidos em algumas das provas, já que era complicado entender o que era preciso ser feito. A versão em inglês facilita muito o aprendizado. O desafio fica em conseguir medalhas de ouro e perfeição nas provas, que são prêmios dados aos jogadores mais habilidosos que conseguirem fazer os mini-games sem errar quase ou nenhum dos movimentos. As medalhas de ouro habilitam alguns extras, como alguns mini-games onde é preciso batucar em uma caixa de documentos ou jogar uma moeda para cima e pegá-la. Sim, mais maluquices aleatórias.

A única coisa que temos a reclamar da versão americana de Rhythm Heaven é que a inclusão de vozes em inglês em alguns dos mini-games não ficou com uma qualidade tão boa quanto na versão nipônica. As vozes japonesas são muito mais engraçadas e cativantes, e infelizmente não existe a possibilidade de alternar entre as duas dublagens.

Rhythm Heaven é extremamente viciante e divertido. Com certeza você vai dar muitas risadas e se pegar jogando há horas tentando conseguir medalhas de ouro. Quem curte a série WarioWare precisa comprar esse jogo. Quem ainda não foi apresentado, terá uma ótima surpresa.

– Lucas Patrício



FICHA

Plataforma: Nintendo DS
Produção: Nintendo
Desenvolvimento: TNK
Gênero: Musical
Número de Jogadores: 1

Gráficos: 8.0
Som: 9.0
Jogabilidade: 9.5
Diversão: 10
Replay: 9.5

NOTA 9.0


LITTLE MAC ESTA DE VOLTA!
Compatível com Wii Balance Board
Vendido separadamente
PUNCH-OUT!!





POKÉMON PLATINUM

A VERSÃO DEFINITIVA DA FRANQUIA

Posso ser sincero? Eu estou cansado da história de Pokémon. É sempre a mesma coisa: garotinho novato escolhe seu Pokémon fracote, viaja pelo continente enfrentando líderes de ginásio e mal feitores que querem conquistar o mundo para, finalmente, vencerem os líderes da Elite dos 4. Bah! Tenho certeza que você também está cansado disso tudo. E pode confiar, mesmo com todas as novidades e mudanças na história de Platinum, eu continuo correndo contra o tempo para ver a história principal se concluir logo e, finalmente, eu ter tudo que preciso para me aventurar na parte hardcore do jogo e começar a desenvolver minhas novas estratégias.

Daí você pode até se perguntar: afinal, então qual a graça de se comprar uma nova edição de Pokémon se não é jogar o modo história novamente e capturar novos monstrinhos? Eu respondo: as novidades na interface, novos novos modos de batalha e agora, as dezenas de possibilidades com a rede online.

HISTÓRIA INSOSSA, MAS NECESSÁRIA

Além da baboseira que eu escrevi acima sobre a história que você está cansado de saber, vale lembrar que o andar da carruagem em Platinum acontece um pouco diferente das versões anteriores (Pearl & Diamond), ainda que este será apenas um novo jogo da geração principal (como aconteceu com Yellow, Crystal e Emerald). A novidade fica para uma mudança brusca no clima do jogo que fica mais frio, graças a um portal que leva para outra dimensão e que foi aberto no topo da Mt. Coronet.

Giratina, o "Poké-Protagonista" da edição, é usado pelo líder do Team Galactic (que também abusa dos poderes temporais de Dialga e Palkia) para abrir um portal que leva para o Distortion World e iniciar seu objetivo de dominar o mundo. É neste universo paralelo que a aventura fica um pouco diferente de tudo que vimos até hoje na franquia, com um visual mais escuro e efeitos 3D que provocam um novo visual no cenário. Nesta etapa do jogo, alguns puzzles chatinhos precisam ser resolvidos. Mas nada que atrapalhe a diversão de capturar seu Giratina depois do processo todo.

Mesmo com os muitos clichês e com a massante e repetitiva forma como o enredo é contado, ouso dizer que esta é a versão mais interessante (e diversificada) da história na franquia principal. Mas vamos ao que interessa.

CAPTURAR TODOS É UM MERO DETALHE

Platinum traz todos os Pokémon de Diamond e Pearl, com algumas novidades no que tange os monstrinhos das versões mais antigas (Red/Blue, Gold/Silver, por exemplo).

Mas também tem seus exclusivos. Além de Giratira, há uma nova evolução de



FICHA

Plataforma: Nintendo DS
Produção: Nintendo
Desenvolvimento: GameFreak
Gênero: RPG
Número de Jogadores: 1-4



Gráficos: 9.5
Som: 8.0
Jogabilidade: 9.5
Diversão: 10
Replay: 10



Shaymin e outras cinco para Rotom. Todas provocadas por algum item especial. No caso de Rotom é mais complicado. Você precisa esperar a época de lançamento da Nintendo para usar o código que vem com o jogo (a tal da Secret Key) para receber a evolução. Muito original, mas nada prático. Nem vale o sacrifício, acredite.

Novidade mesmo está no novo item chamado Battle Recorder, que permite gravar as lutas que você fizer na Battle Frontier, nas batalhas Wi-Fi ou batalhas via Wireless local. Melhor ainda é depois compartilhar esses vídeos com seus amigos (seja pela rede online no Global Trade Station, seja pelo tal do Global Mode no jogo). Ainda falando das conexões online, há a opção agora de realizar trocas randômicas de ovos de Pokémon, o GTS agora possui um sistema de e-mail para você se informar quando uma troca foi feita. Há também uma nova e aprimorada área chamada Wi-Fi Square (focada em minigames), com suporte para 20 jogadores ao mesmo tempo.

Definitivamente nenhuma destas novidades são meros detalhes de Platinum, fazendo você com certeza abrir mão de sua versão Diamond ou Pearl para começar a utilizar os novos recursos.

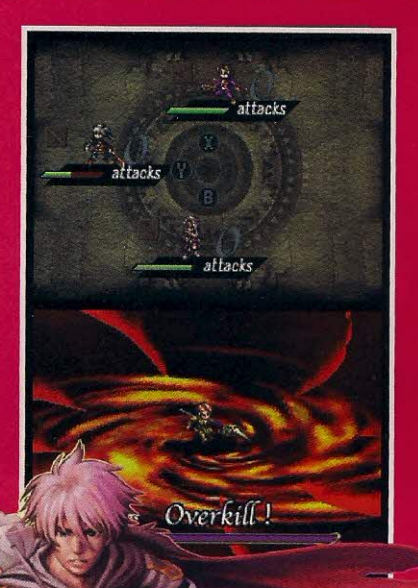
NOVIDADES TAMBÉM PARA OS MENOS HARDCORE

E quem não tem internet em casa? Tudo bem, há também uma série de novidades em Platinum que farão você não pensar muito na hora de abrir mão da sua versão mais antiga. Cito as mais importantes: enfrentar treinadores especiais dentro de cada ginásio (meu sonho, desde a versão Yellow) e uma nova interface para a Pokétch (com opção de mover para frente e para trás cada aplicativo).

No visual também muita coisa melhorou: novas animações para as sprites de cada Pokémon nas batalhas (inclusive para os que estiverem de costas - como em Emerald), nova apresentação de cada líder de ginásio (sem spirtes em baixa resolução), novas animações para alguns golpes (como Razor Leaf) e, principalmente, novo visual dentro de alguns ginásios e até mesmo nas salas de cada líder da Elite.

No geral, continua na medida certa para todo Pokémon. Por ser uma edição extra de uma geração que ainda é nova, não podemos pedir muita coisa. Mas eu bem que gostaria de ouvir cada monstrinho grunhindo seu nome como no desenho, por exemplo. Mas ainda assim vale cada centavo investido. Afinal, fã que é fã e treinador que é treinador não pode ficar desatualizado nas mudanças do mundo Pokémon.

— Ricardo Farah









UM NOVO e exclusivo capítulo no seu DS

VALKYRIE PROFILE: COVENANT OF THE PLUME

EMPLUMADO BALÉ DAS VALQUÍRIAS

Apesar de ter iniciado sua trajetória no Super Famicom em 1996 com Star Ocean, a desenvolvedora tri-Ace projetou-se nos consoles da Sony, mas o DS é escolhido para abrigar um episódio inédito da saga - o primeiro da tri-Ace para uma plataforma da Nintendo desde Star Ocean: Blue Sphere (2001) do Game Boy Color.

E também o primeiro para DS. A apresentação da trama é impressionante, com a abertura em CG das mais elaboradas. Se nos outros capítulos a valquíria Lenneth ou outras entidades ocupavam o papel de personagem principal, em Valkyrie Profile: Covenant of Plume o guerreiro mortal Wylfred é o protagonista. Sua jornada é guiada pela vontade de vingar-se justamente de Lenneth por ter levado o seu pai, Thyodor, para se unir ao exército divino, quando ele tinha meros dez anos. Para realizar a ambição, Wylfred deve cometer transgressões e malvadezas que permitam construir a arma que possa cortar as asas da valquíria.

VINGANÇA PLENA

A mecânica de batalha se desdobra de maneira inteligente e original, mantendo o cerne de Valkyrie Profile. Inexiste a exploração nos calabouços como antes, e as cidades devem ser vasculhadas em busca de itens nas lojas. O campo de combate assume a visão isométrica característica de jogos como Final Fantasy Tactics, com personagens transitando por quadriláteros.

Quando ocorre o conflito, entram em cena as pelejas características de VP voltadas para a ação, em que cada botão facial corresponde a um herói, sendo que há a possibilidade de alternar os ataques ou combiná-los para resultados ainda mais poderosos. Dependendo do tipo de arma do aventureiro, é preciso mantê-los próximos para que isso aconteça. Nesse sistema, que ainda inclui aumento de experiência, evolução de níveis, armamentos variados e magias especiais, soma-se a inclusão da pena maldita, que sacrifica a vida de um companheiro para deixá-lo indomável durante o confronto, desde que você já tenha certo entrosamento.

Além das mencionadas cenas em computação gráfica, os retratos dos indivíduos dos diálogos são uma pintura, alternando entre diferentes feições faciais. Mais um trabalho digno da dupla de designers de personagens Kou e You Yoshinari. Os sprites pequenos das batalhas parecem de um jogo de Super Nintendo, e são decentes. Como manda a tradição da tri-Ace, a trilha musical ficou sob os cuidados de Motoi Sakuraba. O tema da abertura merece atenção especial, conferindo um clima etéreo com vozes angelicais. Porém, a maior parte das melhores faixas carrega ressonâncias de jogos passados, e as inéditas não tem a mesma inspiração.

Valkyrie Profile: Covenant of the Plume é mais uma amostra da competência da tri-Ace, comprovando como a série consegue se reinventar a cada episódio.

– Alexei Barros



FICHA

Plataforma: Nintendo DS
Produção: Square Enix
Desenvolvimento: tri-Ace
Gênero: RPG
Número de Jogadores: 1

Gráficos: 8.5
Som: 7.0
Jogabilidade: 8.5
Diversão: 8.0
Replay: 8.0

NOTA 8.5

WEBVENDAS www.houseig.com.br

Sua Diversão começa aqui!

TELEVENDAS (19) 3233-0335

HOUSE INFOGAMES

NEW PLAY CONTROL!

PES 2009 PRO EVOLUTION SOCCER

Acessórios Wii

cheque em até 6X sem juros.

Compre em 10x sem juros com cartão VISA

NA COMPRA DO R4 GANHE PREMIOS!
mais informação acesse nosso site.

Promoção válida enquanto durar o estoque.

www.HOUSEIG.com.br

SEDEX

SITE SEGURO

ASSINSTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA

ATENDIMENTO ON-LINE 9HS AS 18:30HS.

House Info Games Games, informática e acessórios.

PlayStation.2 – PS3 – PSP – XBOX360 – NINTENDO DS – Wii – PC DVD ROM

Loja 1:
Rua Ferreira Penteado,260 Lj. 12
Centro
Campinas - SP
Fone: 19 - 3231 8427

Loja 2:
Rua Costa Aguiar, 468 Lj. 130
Centro
Campinas - SP
Fone: 19 - 3236 8637

FORMAS DE PAGAMENTO

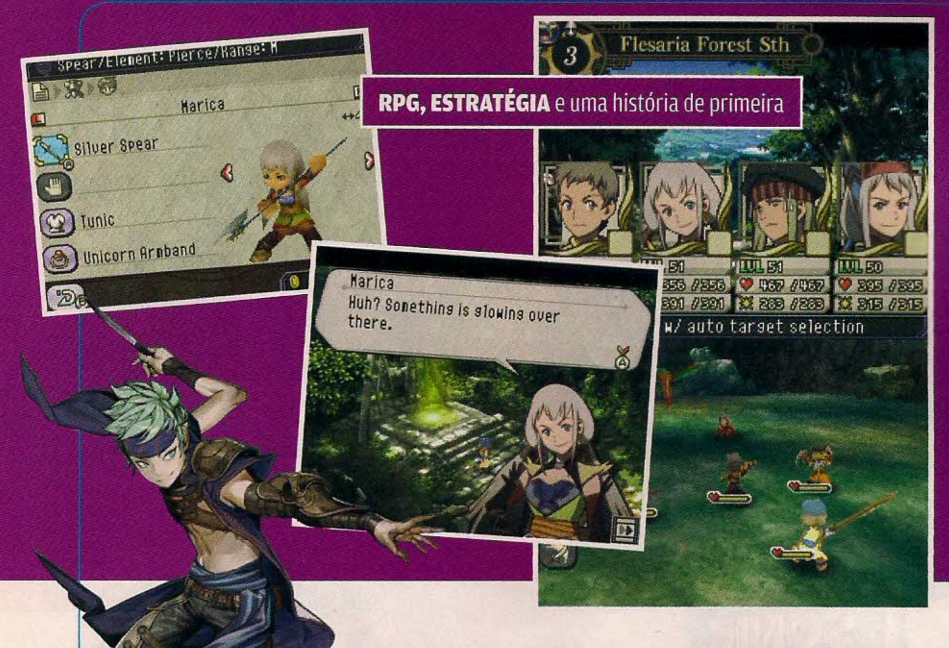










RPG, ESTRATÉGIA e uma história de primeira



SUIKODEN TIERKREIS

GRANDIOSIDADE EM DUAS TELAS

A exemplo de Valkyrie Profile, a série Suikoden surgiu nos 32-bits e se estendeu nos videogames da Sony. O primeiro a sair para um console da Nintendo foi Suikoden Card Stories, spin-off de combates com cartas que foi lançado para Game Boy Advance somente no Japão em 2001. Suikoden Tierkreis, o segundo representante nintendista, também é um episódio paralelo, mas sua ambição é comparável a um capítulo principal.

Você assume a identidade de um herói anônimo que unirá as forças com 107 personagens (ou seja, 108 no total) ao longo da jornada, com o objetivo de derrotar o malévolo One King, que almeja dominar o mundo impondo uma forma de governo que tenha controle sobre a vida de todos os habitantes. Verdade que soa clichê, mas a história se aprofunda com o passar do tempo, seja nas missões principais, seja nas sidequests, que possibilitam chamar para o seu grupo diferentes aventureiros. Suikoden Tierkreis também dispõe de um modo online que permite recrutar personagens de outras pessoas, além de conseguir itens e equipamentos, enfrentar chefes e até fazer missões exclusivas.

SUIKODEN À MODA ANTIGA

O sistema de batalha é o mais tradicional possível, com confrontos aleatórios. São combates por turnos no estilo "eu ataco, você ataca", tal qual na série Dragon Quest ou nos episódios I, II, III e X de Final Fantasy, sem qualquer barra que indique a hora de agir. Como os inimigos não oferecem muito desafio, o fator estratégia perde um pouco do valor - para compensar, as lutas acontecem com maior frequência em determinados locais. Certos personagens possuem a habilidade de desferir ataques em conjunto, e cabe a você descobrir as combinações mais poderosas. Conforme os monstros são derrotados, coletam-se diferentes materiais que podem ser vendidos nas lojas - leve em consideração que a aparição dos inimigos varia de acordo com as estações do ano. Para aumentar a sensação de RPG da velha guarda, inexiste o mapa que indique as bifurcações na parte da exploração e há um mapa-múndi que separa vilarejos e cidades.

Graficamente, altos e baixos, sombras e luzes. Se os cenários bucólicos são bonitos, os modelos dos personagens têm baixa contagem de polígonos, prevalecendo cabeças, braços e pernas quadradões. Por fim, há belas cutscenes em anime. A inconstância também se aplica ao áudio. A dublagem é pavorosa, não apenas pela baixa qualidade da gravação das vozes, mas pela interpretação pouco convincente. Melhor seria se os diálogos fossem mudos. As músicas, em contrapartida, são um primor, mantendo o alto padrão da série. Utilizando instrumentos reais, em destaque as performances com violino, a trilha foi feita por nada menos que 11 compositores, número que comprova mais uma vez a cobiça da Konami nesse jogo portátil.

Suikoden Tierkreis não é um episódio que traz grandes inovações na franquia, mas mantém, em todos os quesitos, as virtudes da saga, incluindo o astronômico número de personagens e as características elementares que fizeram do RPG um gênero tão adorado através dos anos.

– Alexei Barros



DANÇA da manivelaaaaa!

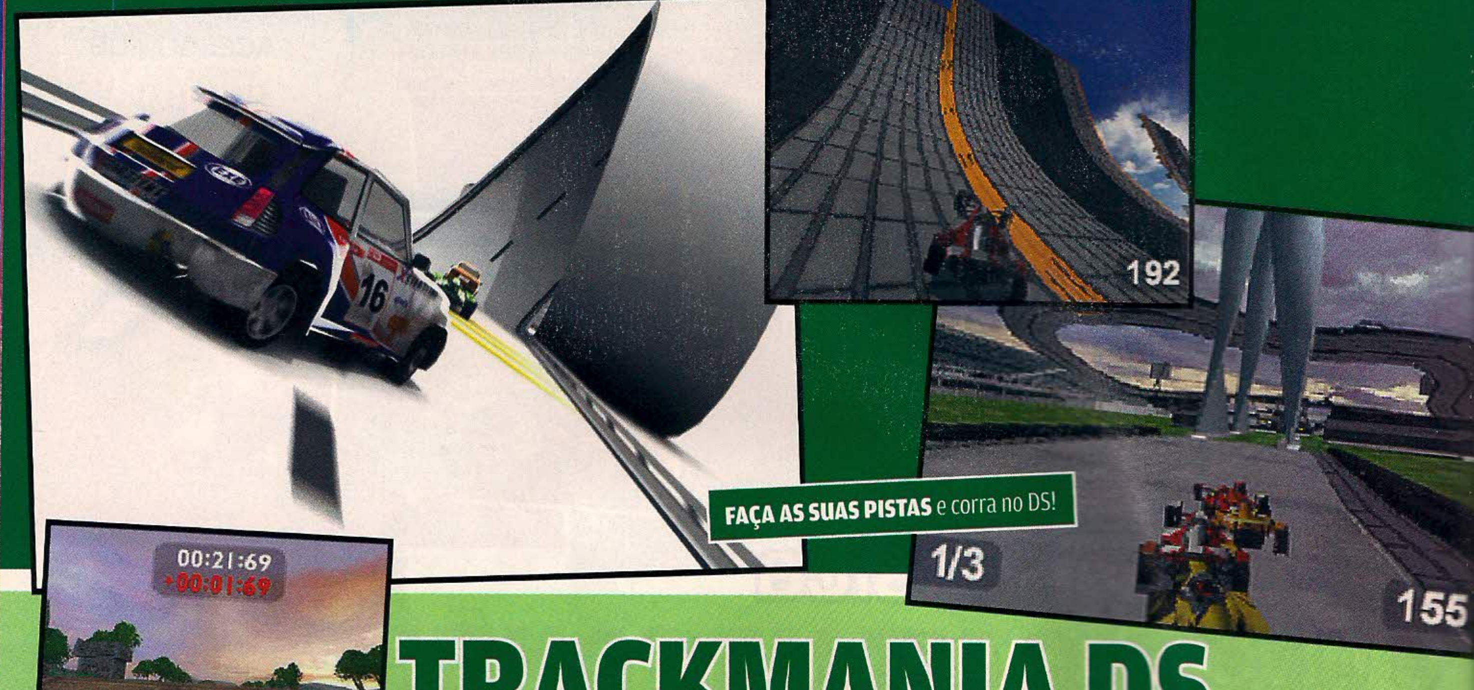


FICHA

Plataforma: Nintendo DS
Produção: Konami
Desenvolvimento: Konami
Gênero: RPG
Número de Jogadores: 1

Gráficos: 8.0
Som: 8.0
Jogabilidade: 7.5
Diversão: 8.0
Replay: 8.5

NOTA 8.0



TRACKMANIA DS

MEGALOMANIA AUTOMOBILÍSTICA

Ao longo dos anos o estúdio escocês Firebrand Games se especializou nas adaptações de franquias de corrida de sucesso para Nintendo DS, como Ferrari Challenge, Driver: GRID e Need for Speed: Undercover, alternando entre diferentes efeitos. Cada um com as suas peculiaridades, são títulos convencionais. Por isso, surpreende como a softhouse conseguiu resultado positivo com TrackMania DS, que foge dos padrões.

Não por revolucionar, longe disso. Mas porque não há disputas necessariamente tradicionais, com dezenas de adversários batendo na lataria e voltas e mais voltas. Sua principal preocupação no modo principal Race é fazer o menor tempo, nem sempre em provas completas, às vezes em pequenos trechos da pista. Sim, fazer o menor tempo é óbvio, só que a diferença é que os rivais, que podem ser escolhidos em três níveis de performance ou até todos ao mesmo tempo ou ainda sem nenhum deles, funcionam de referência, apenas cumprindo a função de Ghost Car, tanto que não há choque entre os veículos; é possível transpassá-los sem que nada aconteça.

De início, causa estranheza para quem não está habituado com os jogos de rali, que costumam seguir essa vertente. Mas basta continuar por mais algumas horas que a busca para diminuir o tempo se torna algo não somente desafiante, como recompensador. Não dá para negar que os gráficos não são dos mais avançados - lembra o Nintendo 64 -, contudo a sensação de velocidade promovida pelos 60 quadros por segundo compensa, salvo slowdowns ocasionais.

MANIA DE GRANDEZA

Com jogabilidade Arcade, os carros são categorizados por Stadium, Desert e Rally, que correm em específicos tipos de terreno. Os traçados são variados, sinuosos e repletos de loopings, subidas, descidas e armadilhas, como, por exemplo, curvas bruscas ou então uma fenda bem no meio da pista após uma rampa. Como as corridas são de tiro curto, um mísero erro é fatal. Para não continuar à toa, há um botão que reinicia a prova instantaneamente. Decorar os macetes e driblar os obstáculos é fundamental, anda mais no modo Platform, em que abundam as ciladas, bastando alcançar a chegada. É uma longa jornada de tentativa e erro.

Com o passar do tempo você conquistará pontos, que podem ser trocados por pinturas alternativas (são 16 para cada um dos três estilos de carro), circuitos (mais de 90 no total) e até elementos para o prático editor de pistas - característica marcante na série TrackMania -, que permite construir, pilotar no modo Puzzle, dedicado aos traçados desenhados pelo jogador, e compartilhar com os amigos. Modos multiplayer (somente local, não há online) são três: Hotseat, para provas com até oito pessoas revezando o mesmo DS, Single-Card Play, que utiliza quatro DS e somente um cartucho para competições da modalidade Stadium, e o Multi-Card Play, com quatro DS e quatro cartuchos para disputas sem restrições, seja em traçados do jogo ou criados. Mesmo no multijogador não há colisão entre os carros.

Falhas são poucas e a variedade é muita: não é exagero afirmar que TrackMania DS é um dos melhores jogos de corrida do portátil.

- Alexei Barros

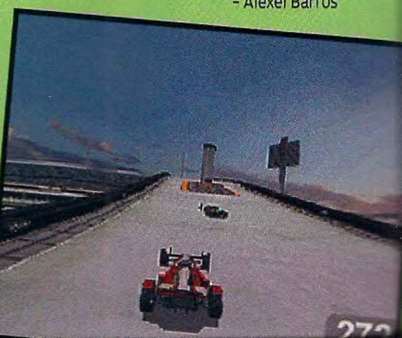


FICHA

Plataforma: Nintendo DS
Produção: Atlus
Desenvolvimento: Firebrand Games
Gênero: Corrida
Número de Jogadores: 1-4 (local)

Gráficos: 7.5
Som: 7.0
Jogabilidade: 8.5
Diversão: 8.5
Replay: 9.0







GAME DEVELOPERS CONFERENCE 2009

A Nintendo marcou presença no evento para desenvolvedores e trouxe novidades sensacionais para Wii e DSi
— Odir Brandão








IWATA DEU UM SHOW: apresentou, discursou, só faltou dançar!

"ELE [SHIGERU MIYAMOTO] RECEBE ENERGIA DOS RAIOS DE SOL, QUE DÃO PARA ELE O PODER DE CRIAR JOGOS INCRÍVEIS" - SATORU IWATA.

Aconteceu entre os dias 23 e 27 de março mais uma edição da Game Developers Conference em São Francisco - Califórnia.

A GDC é focada para desenvolvedores, mas ironicamente, na parte Nintendo do evento, foram os gamers que receberam as melhores notícias. Satoru Iwata, presidente da Big N, deu uma palestra especial na GDC e, se por um lado não trouxe nada muito interessante para os desenvolvedores, por outro os gamers simplesmente tiveram um "pedacinho de E3" para saborear.

COM VOCÊS: O BIG BOSS

Satoru Iwata, quebrando a sequência de três anos sem aparecer em uma GDC, subiu ao palco com muito sorriso no rosto. Sem necessidade de tradução, falou em inglês para o público ansioso por grandes novidades. Novo Zelda? Novo Mario? O que poderia vir? Tudo era possível.

O presidente da Nintendo começou dizendo que o Wii é a plataforma que mais rápido vendeu em unidades, atingindo a marca de 50 milhões enviadas às lojas. O DS, por sua vez, também consagrou-se líder absoluto no mercado de portáteis, com 100 milhões de unidades vendidas. Com gráficos ao fundo ilustrando como o número de jogadores casuais aumentou, Iwata diz diretamente ao público presente: "software vende hardware. Agradeço a vocês do fundo do meu coração. Nós apreciamos tudo o que vocês têm feito".

Iwata também contou um pouco de sua história e sua relação de amizade e trabalho com Shigeru Miyamoto, além de exemplificar como muitas vezes, e infelizmente, os prazos e pressões financeiras afetam o tempo de desenvolvimento de um jogo, resultando em jogos não tão bons quanto poderiam ser e consequentemente em vendas fracas. Neste ponto, Iwata apresentou o "espiral da morte para os desenvolvedores de games", que segue a seguinte linha: pressão financeira - pouco tempo - qualidade ruim - vendas piores ainda - menos dinheiro para o próximo projeto.

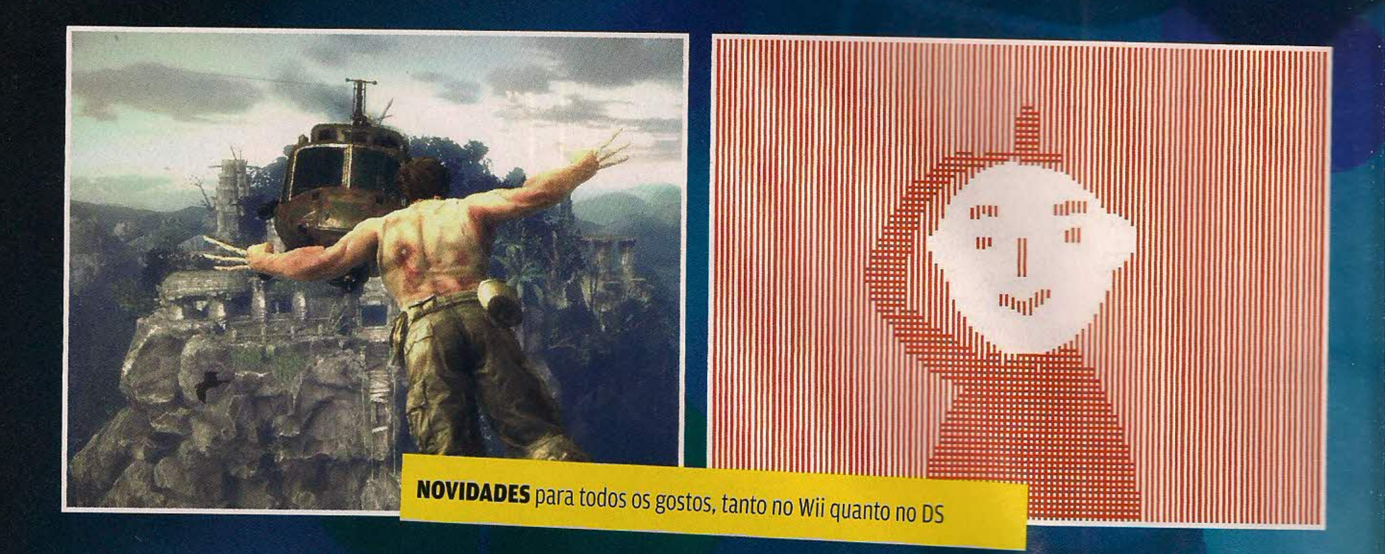
O que, entretanto, não foi o caso do Wii ao longo destes anos. Os jogos first-party da Nintendo foram incrivelmente bem recebidos e também alcançaram vendas maiores do que o esperado. O segredo? dedicar bastante tempo em cada um deles. "Mais do que qualquer um que eu conheça, Shigeru Miyamoto vê oportunidades de desenvolvido de games onde nenhuma outra pessoa vê", disse Iwata.

SHIGERU MIYAMOTO: O SUPER-HOMEM DOS GAMES

O presidente da Big N discursou também sobre sua admiração ao mestre Miyamoto, o pai de franquias consagradas como Zelda e Mario. Este foi um momento único da GDC 2009, afinal não é todo dia que podemos presenciar um gênio falando de outro gênio.

Com uma foto do homenageado no telão, Satoru Iwata falou sobre como Shigeru gosta de observar o comportamento das pessoas. "Os passatempos dele se transformam em jogos. Quando começou a fazer jardinagem criou Pikmin, quando comprou um cachorrinho surpreendeu a todos com Nintendogs. Ele [Miyamoto] nunca escreve nada, as idéias estão todas na sua cabeça", completa o presidente da Nintendo.

E Iwata continua falando daquele que um dia foi o seu maior mentor, com fotos de ambos estampando o telão: Miyamoto gosta de trabalhar com equipes pequenas e é um perfeccionista; as vezes ele decide alterar completamente uma idéia, mas ao invés de ficar irritado ele ajuda a sua equipe a "compreender melhor o que devem fazer"; uma prova disse é que Super Mario Galaxy não foi um titulo de lançamento como muitos pensavam, no entanto Miyamoto conseguiu terminar Wii Sports a tempo e surpreender a todos - ele trabalha com múltiplos projetos! "A filosofia da Nintendo, e de Shigeru



NOVIDADES para todos os gostos, tanto no Wii quanto no DS

Miyamoto, é a de surpreender o consumidor", contou Iwata com orgulho.

Miyamoto também faz sequestro de funcionários durante uma certa fase de desenvolvimento de um jogo! Neste ponto, surge uma hilária montagem de photoshop no telão em que Miya está vestido como um cowboy-pistoleiro de faroeste.

A metáfora do "seqüestro" funciona assim: Miya escolhe uma vitima aleatória e a leva para uma salinha qualquer com direito a apenas uma TV e um controller. Sem dar nenhum tipo de instrução, ele coloca a cobaia para testar o novo jogo pela primeira vez na vida e fica observando "por cima do ombro" cada comportamento do individuo - se ele trava em alguma parte, em quais momentos ele têm dúvidas sobre o que fazer no jogo, e principalmente se ele está se divertindo. Isso é o que Iwata chamou de "operação por cima dos ombros". Quem não gostaria de ser sequestrado pelo Miyamoto para um teste desses que atire o primeiro Wii Remote...

NINTENDO EM NÚMEROS

Prova do sucesso esmagador da Nintendo nesta geração foram as estatísticas apresentadas por Iwata no telão da Game Developers Conference. 20% dos compradores do Wii nunca tiveram um console antes, e isso falando apenas do Wii americano. O DS também tem números fortes e positivos: as mulheres representaram 47% das vendas totais do portátil americano em 2008.

A Balance Board, o acessório que foi originalmente lançado com o jogo Wii Fit, já vendeu cerca de 14 milhões de unidades.

Sobre o DSi, Iwata disse que o novo modelo já chegou aos 2 milhões vendidos. Na loja virtual Amazon, inclusive, o DSi americano teve mais pedidos de pré-venda do que qualquer outro console; segundo a própria loja. Já na Gamestop, as pré-vendas ultrapassaram os números de pedidos de quando o primeiro modelo do DS foi lançado.

Sucesso entre o público casual e com grandes lançamentos para todos os fãs, a verdade é que as vendas do Wii e DS estão subindo até as estrelas de Super Mario Galaxy. A GDC nunca brilhou tanto para a Nintendo!

JOGOS REVELADOS - VIVA!

A GDC, mesmo sendo um evento para desenvolvedores, também mostra jogos. E para a Nintendo esta foi uma edição e tanto. Muitos jogos foram anunciados, principalmente para o Virtual Console e WiiWare. Confira todos a seguir, é impossível não ficar empolgado com tanta coisa boa chegando!

RHYTHM HEAVEN DS



Rhythm Heaven foi o primeiro titulo mostrado no telão e todos os desenvolvedores e jornalistas presentes ganharam uma cópia do jogo. A versão japonesa vendeu mais de 1,7 milhões de unidades. Nos EUA, o jogo foi lançado no último dia 5 de abril e já é um grande sucesso.

Iwata contou um pouco sobre como foi a idéia de criar o jogo. Tsunku, estrela J-Pop, contatou a Nintendo e disseram que queriam criar um jogo. Yoshio Sakamoto e Kazuyoshi Osawa (ambos de WarioWare) concordaram. Primeiramente criaram um protótipo de jogo de ritmo, mas os desenvolvedores não tinham ritmo e então foram obrigados a aprender a dançar. Finalmente, o jogo ficou pronto para o GBA, mas o DS já tinha sido lançado no Japão e então eles começaram a pensar no DS e nas novas opções com a tela de toque. Foi assim que um time de três pessoas criou Rhythm Heaven para DS!

Aproveitando que o assunto era justamente sobre novos jogos casuais, o presidente encerrou essa parte da apresentação citando World of Goo, Spore e Guitar Hero como jogos que também despertaram a curiosidade de um novo público.

ROCK N' ROLL CLIMBER

Rock n' Roll Climber foi o primeiro jogo de WiiWare anunciado no evento e será compatível com a Balance Board. No jogo, você precisará simular escaladas em paredes de pedra utilizando o Wii Remote, o Nunchuk e a balança branca. Onde o "Rock" do título entra na história? Bom, há uma guitarra coletável no topo da parede de escalada. Prepare-se para mais um daqueles jogos "pagação-de-mico-que-diverte-pra-caramba".

FAMÍLIA FINAL FANTASY

Final Fantasy Crystal Chronicles: My Life as a Dark Lord será a continuação direta de My Life as a King e também será lançado no WiiWare. Outro titulo

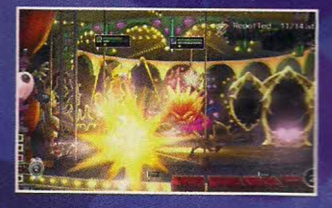


VIRTUAL CONSOLE ARCADE

O Virtual Console também está a todo vapor! Gaplus, Space Invaders, Space Harrier, Mappy, Star Force, Emeraldia, Return of Lishtar e The Tower Of Druaga são alguns dos títulos que chegarão ao VC neste ano. Este é o nascimento do "Virtual Console Arcade". O que só significa uma coisa boa: jogos de fliperama no seu Wii! A Namco também revelou uma lista com vários títulos que chegarão pouco a pouco no VCA em território japonês como Galaga 88, Xevious e mais um monte de jogos que nunca ouvimos falar por aqui. Resta torcer para que alguns desses anunciados também apareçam no ocidente.

anunciado é Final Fantasy IV: The After Years, uma continuação do FF IV original. E uma última novidade: Final Fantasy I e IV chegarão em algum momento para o Virtual Console.

JOGOS DE DSIWARE



Para o DSiWare, o recém lançado sistema de downloads do DSi, a surpresa são dois jogos muito interessantes: Moving Memo e WarioWare Snapped!

No primeiro você vai desenhar e dar vida ao seu desenho. Além de usar o microfone para fazer seus próprios sons do jogo. É como um "editor de animação", e os seu desenhos, e as criações malucas de outros jogadores pelo mundo, também poderão ser baixadas e compartilhadas online. Fãs de Mangá e desenhos japoneses vão simplesmente pirar com este aplicativo. É como aquela técnica de desenhar em um bloquinho de papel e depois ir virando as folhas rapidamente para dar sensação de movimento para a cena - só que em Moving Memo será 200 vezes mais fácil, prático e divertido com a stylus.

O segundo jogo de DSiWare é WarioWare Snapped, que já está disponível na loja virtual do DSi por 500 pontos. Em Snapped você usa a câmera do portátil para reconhecer os seus movimentos da cabeça e das mãos nos "microgames" do barrigudo louco por dinheiro. A idéia é genial, mas infelizmente a execução não é tanto. Não deixe de conferir o review de WarioWare Snapped na página XX.

THE LEGEND OF ZELDA: SPIRIT TRACKS



Mas o ápice da GDC aconteceu mesmo quando Iwata respirou fundo e anunciou, aos 45 minutos do segundo tempo e acompanhado de muitos aplausos, The Legend of Zelda: Spirit Tracks como o próximo jogo da franquia no Nintendo DS! Sim, Link vai voltar em toda sua glória e com gráficos similares ao excelente Phantom Hourglass. Os fãs não poderiam sonhar com nada melhor para o portátil. O lançamento é para ainda este ano!

Spirit Tracks pode ser comparado a Majora's Mask. O jogo do Nintendo 64 tinha a mesma roupagem do perfeito Ocarina of Time, mas adicionava uma história completamente paralela e com novas possibilidades.

No novo jogo para o DS, a surpresa que vemos logo de cara é o meio de transporte de Link - um trem. Para chegar a novos mapas e dungeons agora você precisará percorrer um caminho de trilhos que até o momento parece ser bem linear e simples. Mas não se preocupe, se deu certo com a Epona e até com barco, não tem porque dar errado com um trenzinho...

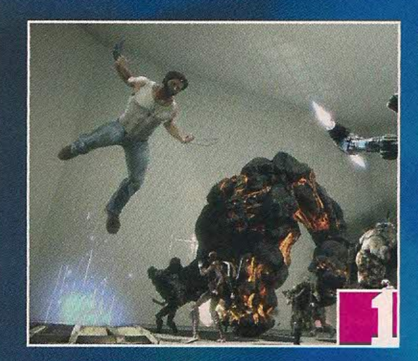
Durante o trajeto, que agora você não tem mais que desenhar na stylus o percurso, alguns inimigos também aparecerão para atrapalhar. Para esses momentos é que o seu trem conta com um canhão acoplado e você poderá abrir fogo nos oponentes que surgirem pelo caminho. Algo muito parecido com as próprias intervenções no barco do jogo anterior e em Zelda: Wind Waker.

Deixando a história da ferrovia de lado, o importante é que Miyamoto preparou um novo Zelda para todos nós neste ano. A jogabilidade, exatamente a mesma do antecessor para DS, vai contar com um mapa na tela de cima para lhe ajudar nos novos enigmas e interação simultânea das duas telas mostrando a ação contra os chefões inéditos.

Quem sabe quais novas armas vamos encontrar pelo caminho? Quais novos amigos Link irá fazer? Será que Ganondorf vai finalmente voltar? Será que Spirit Tracks vai trazer algum uso especial da câmera do DSi? São muitas as possibilidades. É como um Phantom Hourglass completamente novo. Nos empolgamos muito com o que vimos e só podemos garantir que a espera por The Legend of Zelda: Spirit Tracks irá valer a pena no DS.

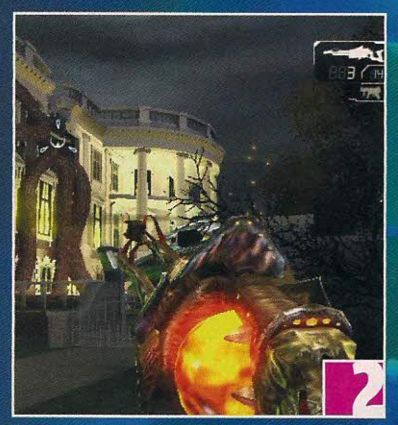
GDC INFORMA: SEU Wii TAMBÉM NÃO VAI FICAR PARADO EM 2009!

Para além da apresentação de Satoru Iwata, os outros dias da GDC foram tomados por muitas boas notícias, vídeos e anúncios de novos games Nintendo. Confira o que de melhor o evento apresentou para o console branco.













As garras afiadas de um mutante vão estraçalhar tudo pela frente com o Wii Remote neste mês de maio em X-Men Origins: Wolverine (1). Neste ano o Wii vai receber o melhor FPS que qualquer fã poderia sonhar em ter e, de acordo com a High Voltage, The Conduit (2) terá comandos 100% mapeáveis e mais opções de personalização de botões e sensibilidade de jogabilidade do que a maioria dos shooters de PC já tiveram. O que acontece quando o ótimo Excite Truck para Wii encontra o excelente Mario Kart Wii? Temos Excitebots: Trick Racing (3), uma versão totalmente nova do jogo de corrida para Wii - e agora com modelos de veículos em forma de bichos de metal. Finalmente só faltam alguns dia para o lançamento do imperdível e nostálgico Punch-Out!! Wii (4) e, sim, o jogo está fiel à versão do NES e pode ser jogado tanto usando movimentos como usando o Wii Remote na posição horizontal. Neste primeiro semestre também tem a chegada de Boom Blox Bash Party (5), continuação do jogo de Steven Spielberg que agora focará duas vezes mais no multiplayer. A Disney está pronta para lançar a terceira versão de Spectrobes, mas desta vez é para Wii - Spectrobes: Origins (6) vai abandonar o gênero RPG por turno para focar-se mais na ação com batalhas em tempo real e novos tipos de monstrinhos.

COMO ATUALIZAR?

Para atualizar o seu console para a Wii Menu 4.0 é muito fácil (e grátis!). Com o Wii conectado em uma rede sem fio, vá em Wii Settings e depois na página 3 selecione Wii System Update. O download da atualização demora um pouquinho, mas o importante é que agora o seu Wii nunca mais terá problema de armazenamento!

Wii UPDATE 4.0

"Manhêê, apareceu um símbolo estranho no menu do meu Wii!

A conferência de Satoru Iwata também serviu para anunciar a solução definitiva do ex-problema de espaço de memória do Wii. Com uma nova atualização gratuita já disponível, agora você pode armazenar centenas de jogos do Virtual Console e WiiWare diretamente em um SD Card.

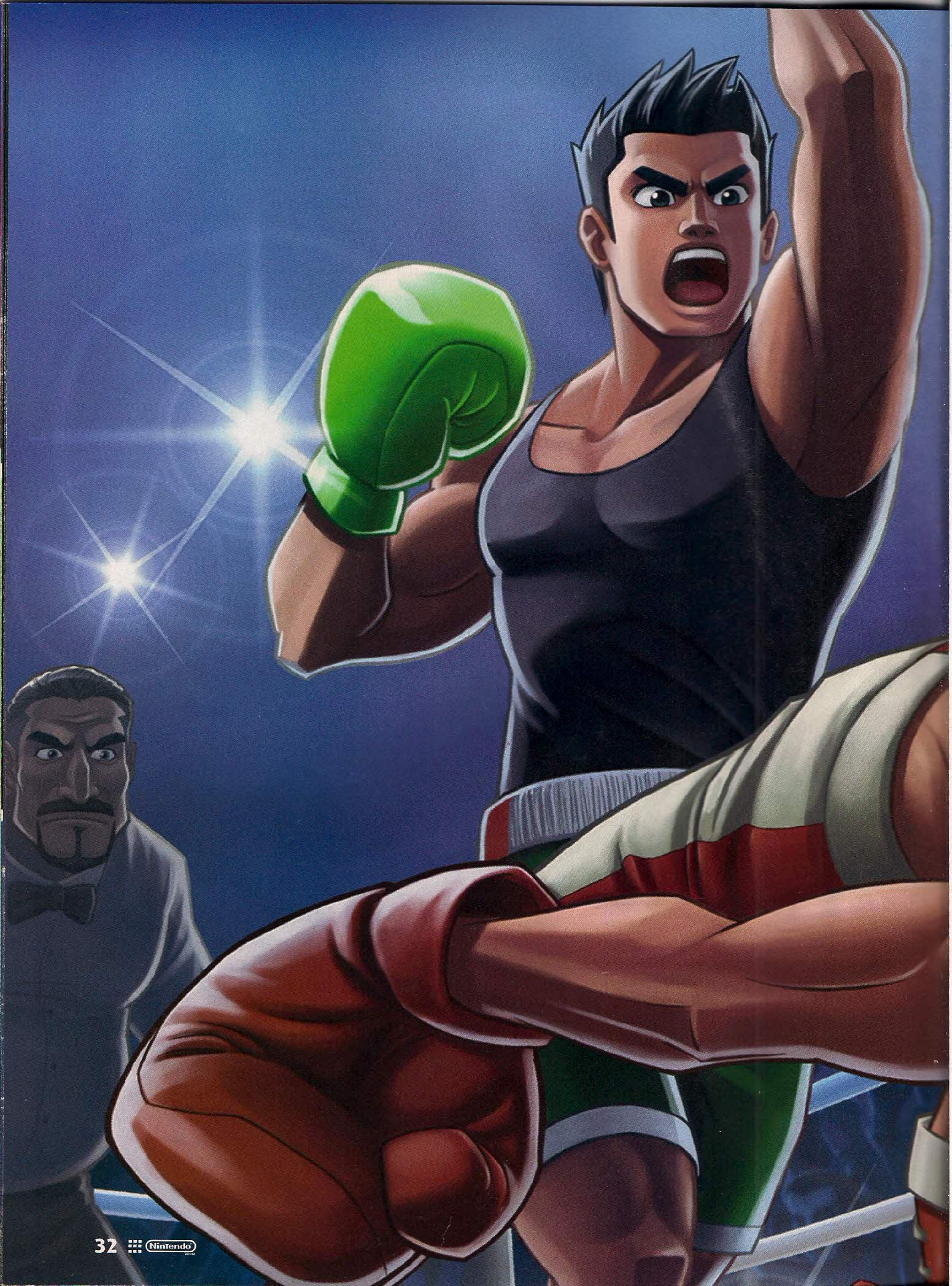
Sim, a Wii Menu 4.0 permite que conteúdos sejam armazenados no cartão de memória externo e até mesmo iniciados diretamente pelo dispositivo. Com isso, a expansão de memória do Wii pode chegar a até 32GB, já que a nova função é 100% compatível com os novos cartões SDHC de alta capacidade (agora no console não existe mais o limite de 2GB para leitura).

Esse então é o motivo pela qual agora há um novo ícone no canto inferior esquerdo da tela do menu principal do Wii - trata-se do novo botão que vai direto para a opção de consultar os dados do cartão SD.

Sempre que você estiver fazendo suas compras no Wii Shop Channel, uma mensagem aparecerá perguntando se você quer guardar o conteúdo que será baixado na memória interna do Wii ou no SD Card. Ao escolher a opção do SD, uma nova tela mostra quanto de espaço o download vai ocupar e quanto você ainda tem de espaço livre no cartãozinho.

Depois que o download estiver completo, é só entrar na opção do SD para acessar o jogo ou aplicativo baixado. As duas únicas diferenças ao usar o novo recurso é que um pequeno loading é feito antes de iniciar o software e a animaçãozinha do canal antes de selecionar a opção Start não fica rolando.

Para reorganizar os seus canais, há também uma nova opção nas configurações do Wii. Basta ir em Data Management e depois em Channels para deletar um download feito ou move-lo do sistema interno do Wii para o SD e vice-versa.



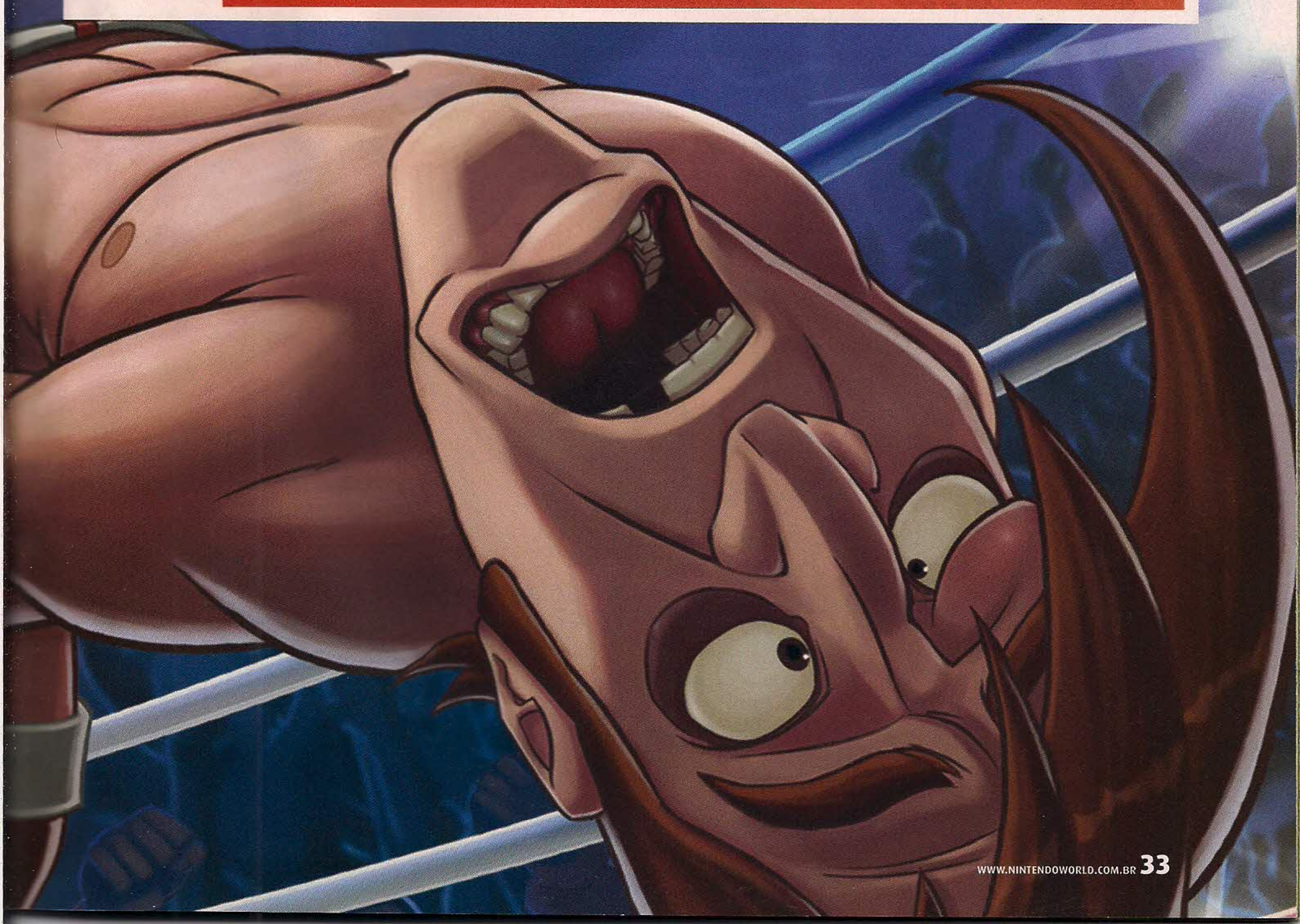
ROUND 2

A VOLTA DE PUNCH-OUT!!

Porque lendas viram lendas, nem que seja na porrada
— Rodrigo Ortiz

Havia um tempo em que jogadores vibravam em frente das telas. O controle suava em suas mãos e a adrenalina corria com a emoção da luta. Era algo único até então: a pancadaria de uma luta de boxe nunca havia sido tão próxima. Era Punch-Out!! (sim, com duas exclamações). O pai dos jogos de boxe, o game inovou na época em estilo e gênero, se tornando, também pela dificuldade, um clássico instantâneo.

O tempo passou e vários jogos surgiram, cada um com sua legião de fãs. Mas Punch-Out!! persistia na memória de muitos. A nova geração pode torcer o nariz para os games antigos, com seus gráficos fracos e estilos simples, mas chegou a hora de se render. Chega de lutas realistas. O que precisamos é de um bom estilão de desenho animado e o melhor da pancadaria nos games. A Nintendo ouviu o apelo dos fãs e preparou um novo round para a luta: Punch-Out!! chega ao Wii.



PUNCH-OUT!!





Produção: Nintendo
Desenvolvimento: Next Level Games
Plataforma: Wii
Gênero: Esporte
Jogadores: 2
Lançamento: 18 de maio de 2008

Era uma vez um rapaz que tinha um sonho: se tornar o maior lutador de boxe e vencedor do cinturão de campeão da WVBA (World Video Boxing Association). Seu nome é Little Mac e você irá acompanhá-lo conforme ele desce porrada em todos os grandalhões que surgirem em sua frente, em sua primeira aventura no Wii.

A chegada à nova geração, porém, não representará uma sequência, mas sim um remake. Ou seja, teremos novamente uma visão em terceira pessoa, privilegiando os inimigos, enquanto Little Mac se esquiva e ataca seus oponentes de costas para o jogador. Peraí, quer dizer que não teremos nada de novo? A resposta é um simples, porém pouco específico "sim, e não".

NOVO GAME VELHO

Para começar, a Nintendo, junto da Next Level Games, decidiu se aproximar o máximo possível dos games clássicos. A mecânica de jogo será basicamente a mesma nos sentidos de ataque e defesa, porém, claro, aproveitando as opções oferecidas pelos controles do Wii para aproximar mais o jogador da luta. O foco não será em força ou direção de ataques - botões definirão a força, mas só o movimento do controle atacará. Se preferir, mude para o estilo clássico a qualquer momento. Foi confirmado também a possibilidade de uso da Balance Board, porém não há detalhes do funcionamento.

Os inimigos irão manter seus estilos de luta: cada um tem um padrão, sendo o desafio encontrar a maneira certa de burlá-lo e achar brechas em seus movimentos. Isso significa também que o nível de dificuldade será o mesmo, com lutas realmente inesquecíveis e todo o envolvimento que os originais criavam.

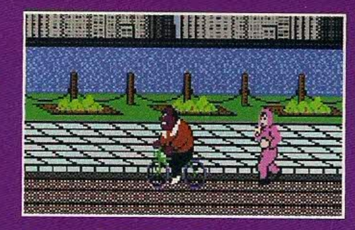
Na série Punch-Out!!, os clássicos sempre marcaram pelo estilo de desenho cômico e exagerado. Sejam os movimentos esquisitos, os olhos esbugalhados, as caretas ou a boca gigante de King Hippo, tudo dava um tom leve à ação, ao mesmo tempo que fazia os jogadores criarem afinidade com o game. Não era só um jogo de luta, era algo que podiam comentar, rir e imitar, na frente do espelho ou não. Se mudar a jogabilidade seria imperdoável, mudar o estilo gráfico seria uma blasfêmia. Então nada mais natural que o estilo continue. Desta vez, com caprichados gráficos em cel-shading, teremos a nova geração do absurdo, com versões refeitas de vários desses personagens clássicos. O elenco conta com o melhor dos personagens da série, incluindo, além de Mac, seu treinador e grande companheiro Doc Louis, diretamente do NES, além de 13 outros personagens, contando também com a promessa de novas caras. Até agora, já foram confirmados Glass Joe, Von Kaiser, King Hippo, Piston Honda, Don Flamenco e Soda Popinsky, além de um novato dançarino conhecido como Disco Kid. Como um extra, a promessa é que os jogadores poderão aprender um pouco sobre a história de cada lutador com sequências em estilo de quadrinhos.

INDISPENSÁVEIS

Não é só de lutadores que se faz Punch-Out!! Começando no Arcade e passando pelo NES, alguns personagens se tornaram indispensáveis às lutas e caíram nas graças dos fãs:

Referee Mario (Juiz Mario)

Quem diria que o encanador faria um "bico" como juiz? Não pense que a semelhança em altura ajudava alguma coisa - Mario sempre era parcial para seu rival. Mesmo assim, era impagável vê-lo fazendo a contagem.



Jerome "Doc" Louis

Famoso como peso-pesado nos EUA em meados dos anos 1950, Doc Louis é o treinador de Mac, ensinando a ele tudo o que deve saber sobre lutas, além de dar dicas sobre seus rivais.

A Plateia

Claro que a platéia é indispensável, mas especificamente estamos falando das participações especiais. No decorrer da série, outros personagens da Nintendo assistiram as lutas de Mac, incluindo Luigi, Donkey Kong e Donkey Kong Jr., sem contar o próprio Mario, que no NES passaria para o posto de Juiz.

As melhorias tecnológicas do novo lar de Punch-Out!! também farão grandes mudanças para a personalidade dos lutadores: cada personagem terá vozes que irão muito além das antigas digitalizadas (ou praticamente inexistentes, variando com a versão), contando também com sincronia labial, aumentado a profundidade dos personagens. Isso inclui, por exemplo, o sotaque francês de Glass Joe, que no passado parecia mais um americano magrelo qualquer, ou ainda os gemidos do gordão King Hippo quando você derrubá-lo. Os personagens já tinham caras e estilos de luta únicos, tornando-se célebres até mesmo com baixa tecnologia - agora você irá lembrar deles por suas vozes também. Some a isso uma trilha sonora completamente refeita e teremos um pacote para agradar qualquer ouvido purista.

Vale lembrar, Doc Louis também terá dublagem e continua com seus conselhos, úteis ou não, assim como a clássica referência ao Nintendo Fun Club (e você pensou que ia se livrar dessa?). Ao que tudo indica, o personagem terá maior participação na nova versão. Outros extras incluirão vários destraváveis, modos competitivos e uma galeria, porém pouco foi revelado a respeito.

TKO

Tudo parece muito bom, mas não seria errado dizer que a Nintendo está pisando em ovos com a nova versão de Punch-Out!!. As razões são muitas: para começar, o game, lançado originalmente 25 anos atrás, com a última versão há 15, tem uma base de fãs fiéis. Realmente, este é o tipo de jogo que forma "mestres". Punch-Out!! foi um dos responsáveis pela cultura de ir além de "terminar um jogo", criando o "se tornar um mestre de um jogo". Agora imagine se esses "mestres" (ou aspirantes) pegam um novo Punch-Out!! e, para eles, simplesmente não é Punch-Out!!? Se os movimentos, o estilo, a dificuldade, ou qualquer um dos mil elementos que tornaram o game um clássico não estiverem de acordo com o esperado, "o nocaute poderá se virar contra o boxeador", parafraseando a expressão popular.

Do outro lado do espectro, temos que considerar a nova geração de jogadores, que se deparará com um game de gráficos de desenho animado. Podemos imaginar aqui aqueles que se afastarão antes de jogar, esperando um jogo fácil demais, ou ainda aqueles que se sentirão "enganados" pela dificuldade do game, esperando algo mais simples. Fato: Punch-Out!! não é um game para qualquer um. Nunca foi. Será que a nova geração, acostumada com super-ataques, movimentos especiais e todo tipo extra se adaptará à simplicidade complexa de Punch-Out!!?

De acordo com a Nintendo, sim. A mão de Shigeru Miyamoto no projeto alivia parte das dúvidas, mas só o tempo irá dizer se a big N conseguirá balancear o clássico e o moderno e segurar os dois públicos.

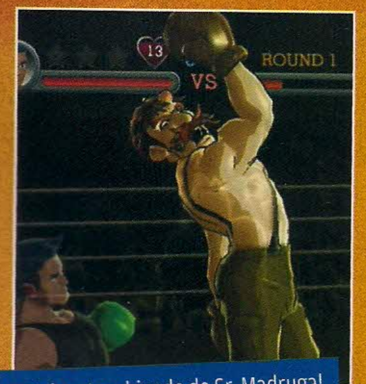
PATROCÍNIO?

A música tema de Punch-Out!!, que voltaria em Super Punch-Out!! era, na verdade, o jingle "Gillette Look Sharp March" ("Marcha Gillette da Boa Aparência", em tradução livre), dos comerciais para televisão e rádio da marca de lâminas de barbear Gillette, sendo mais tarde usado como tema do programa Gillette Cavalcade of Sports, que, por coincidência ou não, passava lutas de boxe.

ROUND 1 - A LUTA ORIGINAL

Conheça todo o percurso de Little Mac e seus rivais antes do Wii, luta por luta.





GLASS JOE TEM QUEIXO DE VIDRO. Von Kaiser tem bigode de Sr. Madruga!

QUEM VAI SER O CAMPEÃO?

Conheça os lutadores mais famosos do elenco de Punch-Out!!

Little Mac



Como diz o ditado, ele é baixinho, mas não é pedaço. Little Mac é o herói, controlado pelo jogador. Como o nome diz, ele é bem menor que o resto de seus competidores, mas isso só torna suas vitórias ainda mais impressionantes. Um jovem lutador, ele vem do Bronx, em Nova York e adora desafiar os grandalhões. Vai encarar?

Glass Joe

Francês conhecido por seu histórico de 1 vitória e 99 derrotas, Glass Joe é o pior lutador, sendo o primeiro desafio de Little Mac, se é que podemos chamá-lo de desafio. Não se intimide pelas suas provocações, ele é praticamente inofensivo.



Von Kaiser

Forte lutador alemão, Von Kaiser é conhecido pelo seu talento, seu enorme bigode e seu hábito idiota de chacoalhar a cabeça logo antes de atacar. De qualquer maneira, é o primeiro lutador que realmente representa ameaça a Mac.

Piston Honda

Forte lutador japonês, Honda promete um "KO de Tóquio". Em sua primeira aparição, também foi muito insistente, surgindo duas vezes no caminho de Little Mac. É o equivalente de Piston Hurricane, do Arcade.



Don Flamenco

Não se deixe enganar pelo espanhol frescurento. Apesar de sua fixação com beleza e cortes de cabelo, pode ser um lutador e tanto.

King Hippo

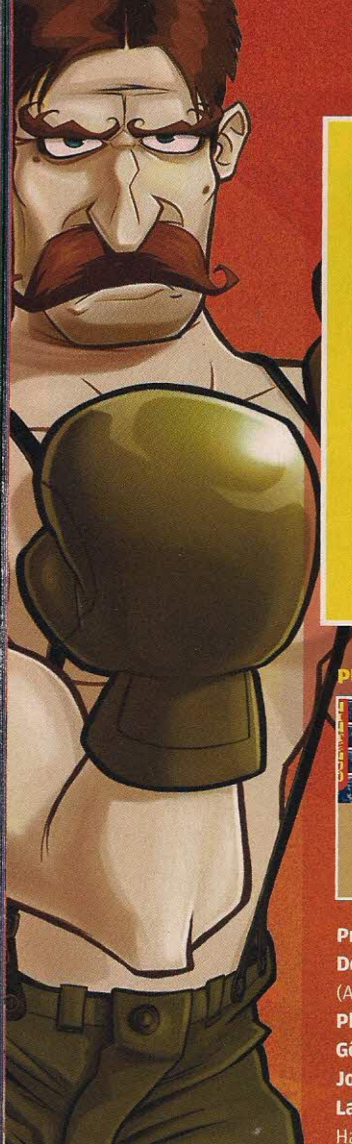
Não, ele não está no estilo de luta errado. O gordão, rei da exótica Hippo Island, é conhecido pela sua defesa praticamente impenetrável.



Great Tiger



Dono de poderes especiais, este indiano com seu turbante pra lá de chamativo irá teletransportar e usar miragens para te enganar.



DESAFIO PARALELO





Arm Wrestling

Produção: Nintendo of America
Desenvolvimento: Nintendo IRD
Plataforma: Arcade
Gênero: Esporte
Jogadores: 2
Lançamento: 1985

1985 também veria um spin-off de Punch-Out!!: Arm Wrestling. O game em questão não tem relação direta em enredo ou personagens, porém além de ter um desafio parecido, a Queda de Braço(Braço-de-ferro), o game contava com o mesmo time de desenvolvimento, assim como semelhanças no estilo de arte, personagens malucos e o mesmo formato de máquinas de fliperama com duas telas.

O braço-de-ferro funcionava com um botão e um joystick. O jogador devia forçar uma direção, ao mesmo tempo que adiciona força ao movimento apertando repetidamente um botão. Havia também a necessidade de prestar atenção nos movimentos do adversário, que podia enganar o jogador com "contra-ataques" súbitos, além da possibilidade de ganhar bônus secundários agindo em momentos certos. Como no "primo", o game não tinha fim - depois do último desafio repetia os rivais indefinidamente, aumentando a dificuldade.

PUNCH-OUT!!



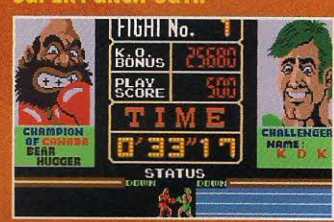
Produção: Nintendo
Desenvolvimento: Nintendo IRD (Arcade), Nintendo R&D1 (Game & Watch)
Plataforma: Arcade
Gênero: Esporte
Jogadores: 1
Lançamento: 1984

Há muitos anos, o mais novo desafiante do mundo do boxe era... você. Ou algo assim. Na época ainda sem chamar Little Mac, o personagem principal de Punch-Out!!, com sua cabeleira verde, tinha um nome de três iniciais escolhidas pelo jogador.

O game já inaugurava o estilo que criaria o molde para o futuro da série, com a câmera por trás de "Mac", que, com a exceção do calção, luvas e cabelo, tinha o corpo transformado em linhas para que o jogador pudesse ver seu rival. Qual a vantagem disso? Bom, toda, na verdade. O foco era poder exatamente ver o que seu inimigo iria fazer, notando pequenas mudanças de movimento, para reagir de acordo e acertá-lo com socos ou ainda desviar ou defender de ataques.

Essa versão contava com apenas 6 rivais (Bald Bull, Glass Joe, Kid Quick, Mr. Sandman, Piston Hurricane e Pizza Pasta), porém o game não tinha fim. Com direito apenas a um continue, o jogador passava repetidamente por todos pelo tempo que aguentasse, aumentando a dificuldade.
O game também se destacava pela forma, precisando de dois monitores, um acima do outro.

SUPER PUNCH-OUT!!



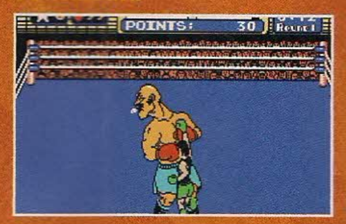
Produção: Nintendo
Desenvolvimento: Nintendo IRD
Plataforma: Arcade
Gênero: Esporte
Jogadores: 1
Lançamento: 1985

Seguindo o estilo e tecnologia do precursor, Super Punch-Out!! marcou a estreia de um elenco completamente diferente, mas que também se tornaria clássico com as próximas versões. Nasciam Bear Hugger, Dragon Chan, Vodka Drunkenski (que mais tarde se tornaria Soda Popinski), Great Tiger e o chefão de nome duvidoso, Super Macho Man.

Na prática, o game é a mesma coisa em quase todos aspectos: temos um personagem (não, ainda não era Mac) em terceira pessoa, que deve socar, desviar e se defender dos ataques inimigos. O sistema de reação continuava impecável, contando com a única adição da possibilidade de baixar, movimento feito puxando o controle da máquina personalizada para cima.

No sentido de história, o game detalhava um pouco mais sobre a WVBA (World Video Boxing Association), sendo que agora, depois de conquistar o cinturão de campeão, a repetição de lutas era justificada como o jogador defendendo o título contra seus desafiantes.

PUNCH-OUT!!



Produção: Nintendo
Desenvolvimento: Nintendo IRD
Plataforma: NES
Gênero: Esporte
Jogadores: 1
Lançamento: 1987

Chega 1987, e Genyo Takeda, produtor das versões de arcade de Punch-Out!!, se vê com um desafio: lançar uma versão para o NES, mesmo com todas as dificuldades de performance da plataforma caseira. Seria impossível, por exemplo, criar um personagem transparente, ou usar o "wire-frame" das versões para o Arcade. Qual foi a solução? Um personagem baixinho. Nascia Little Mac, junto do Punch-Out!! que se tornaria o mais célebre da série, assim como um dos maiores games do NES.

Reunindo membros do elenco dos dois games anteriores para o arcade, em especial de Super Punch Out!!, assim como personagens novos, foi a

primeira vez que o game aprofundou a enredo. Mac agora tem sua história - a de um jovem boxeador de 17 anos indo atrás do sonho de ser o campeão, junto de seu treinador e mentor Dr. Louis - e o game finalmente tinha um final, o que justificava o maior número de lutadores, 11 (10 em uma das versões, vide o box "Voltando ao Ringue").

Como nunca, o game se destacou pela necessidade de reflexos rápidos, mesmo com o game aparentemente simplificado para o NES. Enquanto os oponentes de Mac contam com um repertório de ataques malucos, Mac devia se virar com defesa, desviadas, socos simples e um uppercut (gancho), como no Arcade, com a diferença que este último só poderia ser usado quando o jogador ganhasse uma estrela, geralmente obtida com contra-ataques bem executados. Se tomasse ataques demais, Mac ficaria exausto, momento em que só poderia defender de ataques, sem atacar. Se defendendo propriamente, ele se recupera e volta à luta.

O game também se destacou por ser o primeiro a contar com fundo musical durante as lutas, cenas animadas entre lutas e um sistema de senhas para salvar o progresso do jogador.

SUPER PUNCH-OUT!!
Produção: Nintendo
Desenvolvimento: Nintendo IRD
Plataforma: SNES
Gênero: Esporte
Jogadores: 1
Lançamento: 1 de março de 1994

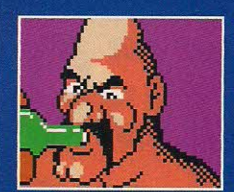
Antes de entrar num hiato de 15 anos, o



aparente "último suspiro" da série foi Super Punch-Out!!. Seguindo a transição do NES para o SNES, o game também ganhava "Super" no nome, à moda de outros games da Nintendo, sendo que, apesar do nome, era um game completamente diferente.

Sem boxeadores reais, o game apostava num elenco ainda maior que o anterior, porém com poucos personagens clássicos, o que não foi necessariamente ruim, introduzindo grandes favoritos como Gabby Jay, substituindo Glass Joe, entre outros. O estilo gráfico seguia o clássico, porém estava muito aprimorado, contribuindo para o humor. A capacidade do console também colaborou para aproximar o game ao Arcade, com a vista em terceira pessoa por trás de um personagem transparente, em vez de feito de linhas ou propositalmente baixo.

No geral, o game segue o estilo dos anteriores, sem inovações em especial. O jogador deve vencer todos os oponentes por quatro circuitos da WVBA, até se tornar o campeão. Esta versão contava também com uma opção de Time Attack, para tentar vencer outros lutadores no menor tempo possível, sendo que cada desafio era destravado de acordo com os oponentes já vencidos no modo principal.



Soda Popinski (NES) / Vodka Drunkenski (Arcade)

No arcade, um Russo que adora vodka, incluindo referências a bebedeira. No NES, um viciado em refrigerante. Censuras e bobeiras à parte, o careca é enorme, e pode ser uma pedra no sapato de Mac.

Bald Bull

O peruano, com sua cabeça estranha e avantajada é um dos inimigos favoritos entre os fãs. Também tem o histórico de ter surgido em praticamente todos os jogos da série, provavelmente por essa razão.



Mr. Sandman

Campeão do original de arcade, ainda representa um grande desafio no NES. Usando um estilo de luta mais normal que a média dos rivais, tome cuidado com seus ganchos rápidos.

Super Macho Man

Ãhn... Bem... Apesar do nome... suspeito, Macho Man é um norte-americano mais conhecido pelo hábito de flexionar seus músculos do que por suas habilidades de luta.



Mike Tyson

Único lutador real da série, Tyson representava o oponente final no caminho do título em Mike Tyson's Punch-Out!! Dono (na época), de um histórico impecável de 0 derrotas, um uppercut dele seria seu fim.

Mr. Dream

Substituto de Tyson no relançamento para NES, este lutador de Dreamland (!?) tem os mesmos movimentos do campeão, porém com a (Des)vantagem de ter a maior cara de idiota do elenco.

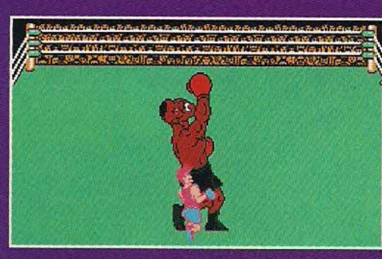


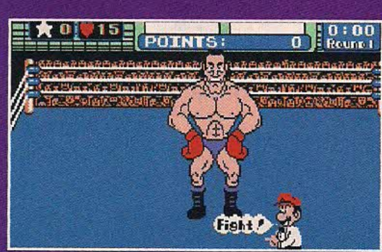
VOLTANDO AO RINGUE

O histórico do lançamento do Punch-Out!! para NES é complicado. A primeira versão feita para o console foi lançada em uma versão especial, um cartucho dourado do Famicom (NES japonês) com o nome Punch-Out!!. Exclusivo para o Japão, o game foi um prêmio para o Golf U.S. Course Famicom Tournament. O game contava com 10 rivais, sendo o chefe final Super Macho Man, como no arcade.

Na mesma época, Minoru Arakawa, fundador e antigo presidente da Nintendo assiste uma luta de Mike Tyson e, impressionado com a força e habilidade do rapaz, decide adicioná-lo como um personagem no lançamento oficial de seu game. Logo chega aos EUA Mike Tyson's Punch-Out!!, com o boxeador como chefão. O sucesso nos EUA também garante uma versão para o grande circuito no Japão. Começa aqui também o principal ponto de confusão em torno do game.

Algum tempo depois, o contrato com Tyson termina. Por razões não reveladas, a Nintendo não negocia uma extensão. Há quem diga que seria pelo fato que o boxeador perdera o título. Outros afirmam que seria pela sua imagem, apesar de escândalos terem acontecido só mais tarde. Mas o fato é que o game ganha um relançamento, voltando às lojas com a versão que seria mais conhecida: Punch-Out!! featuring Mr. Dream. Na prática, a única mudança é que Tyson é trocado pelo fictício Mr. Dream, que luta da mesma maneira que ele.





OS JOGOS PERDIDOS DE CHRONO TRIGGER

O meio dos anos noventa ficou marcado no entretenimento eletrônico ocidental por uma "geração" que não chegou às americas.

– Daniel Tenreiro



EXPLORE cada um destes lugares

Em 1995 a Nintendo e seu todo poderoso Super Nintendo dominavam tanto no Japão, que a venda de cartuchos vendidos lá era muito mais representativa e, por conseguinte, incomparável. Isso movimentou bruscamente uma indústria gigantesca movida à novidades tecnológicas e caseiras.

Na verdade, não foi bem uma nova geração, mas sim, uma tentativa do mercado em se estabelecer, suprindo o publico com acessórios potentes, inovadores e exclusivos.

Evidente que a estratégia não deu certo, pois houve nessa época uma calmaria ocidental, enquanto do outro lado do mundo tudo caminhava a largos passos.

Desta evolução fez parte o Satella View. O acessório conectava o Super Nintendo a um satélite chamado St. Giga, oferecendo aos consumidores um serviço de rede sem fios, com conteúdo exclusivo 24 horas por dia, sete dias por semana. Sua primeira transmissão aconteceu em 23 de abril de 1995 e a última em 30 de junho de 1996. Custava ¥14,000. Com ele as pessoas baixavam os jogos e propagandas exclusivas dos games em lançamento, postavam recordes de partidas e detonavam jogos com a ajuda de um guia (explique se: uma gravação narrava o que era pra ser feito durante o jogo, dando dicas e revelando itens secretos).

O QUE CHRONO TRIGGER TEM HAVER COM ISSO?

Se o Satella View permitia a Nintendo - e todas as demais produtoras filiadas a ela - literalmente postar jogos em seus servidores on line, a gama de possibilidades que ele oferecia pode ser equiparada tranquilamente aos nossos atuais padrões on line. Conforme os servidores eram atualizados, os jogos eram substituídos. Foi em uma dessas atualizações que a Square lançou a primeira sequência direta de Chrono Trigger, chamada originalmente de Rajikaru Dorimazu: Nusumenai Hoseki, conhecido popularmente como Radical Dreamers, em 1996. Saibam também que antes mesmo de Radical Dreamers, a Square postou outros três extras de Chrono Trigger, que são estes:

Chrono Trigger: Character Library



Uma biblioteca completa, com nome e descrição dos 7 heróis e 148 vilões presentes no jogo. E para abrilhantar mais ainda, todos eles vinham com seus quadros de animação, ou seja, todos os movimentos utilizados por cada personagem. Só o protagonista tinha exatamente 247 sprites diferentes.

Chrono Trigger: Music Library



Os três discos (físicos) que compõem a trilha sonora original de Chrono Trigger foram lançados em 1999. Music Library é de 1995, portanto, a primeira coletânea oficial de músicas da franquia, tanto que a divisão e a ordem das faixas e discos presentes neste jogo são exatamente as mesmas que formam a Original Soundtrack, ambos compostos por Nobuo Uematsu, Yasunori Mitsuda, Noriko Matsueda, Minoru Akao e Mitsunobu Nakamura.

Chrono Trigger: Jet Bike Special

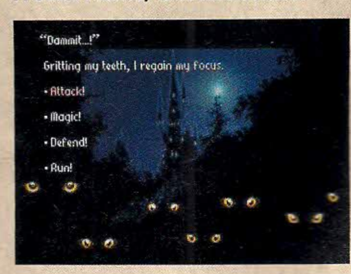


Em 2300 A.D., o herói da aventura é desafiado por Jonny e acontece uma disputa entre motos espaciais regada a muito MODE 7 e criatividade. O minigame ganhou fama o suficiente para merecer uma versão solo.



SERÁ QUE ELE vira príncipe?

Rajiraku Dorimazu -Nusumenai Hoseki / Radical Dreamers: Frozen Flame/ Unstolen Jewel



Radical Dreamers acontece depois do casamento de Chrono e Marle. Eles tiveram um filho, chamado Kid, que herda o Black Pendant do pai dando continuidade à missão de impedir que Lavos destrua a Terra. Rajiraku Dorimazu conta também a história de Magus e suas pendências com Frog (Príncipe Glenn), explicando os motivos de sua ausência em Chrono Cross.

RADICAL DREAMERS: ANTÔNIMO DE SEU PREDECESSOR

A ele foi adotado um sistema de jogo pouco apreciado pelo publico, o Graphic Novel - reproduzido sem sucesso no Mega Drive e 3DO - que consiste em cenas lançadas na tela junto a um texto imenso, para que de que o jogador opte por uma das múltiplas ações sugeridas pelo computador. No fim das contas, se trata de um titulo exaustivo de muitos continues e pouco mais de 3 horas de texto corrido.

Uma das explicações que existem sobre a não popularidade de Nusumenai Hoseki, foi a do desfalque causado por alguns funcionários da Square, como Mr. Nobuo Uematsu - deixando os solos de Radical Dreamers nas mãos de Yasunori Matsuda - e Akira Toriyama - cedendo espaço para Yasuyuki Honne. O terceiro e último componente do time foi Masato Kato, que ocupou a cadeira de criador de mapas em Chrono Trigger, que posteriormente, se tornou o escritor de Radical Dreamers.

As pessoas que jogaram Trigger no Super Nintendo ficaram sem entender muito bem o motivo dos novos personagens da trama serem semelhantes entre si, mas com nomes diferentes. Surgiram diversas suposições, mas nenhuma concreta.

Os americanos não jogaram Radical Dreamers, por ele ter sido lançado para um sistema que circulou estritamente no território japonês. A Square tratou Chrono Cross como um terceiro capitulo, se esquecendo de que para o publico ocidental ele era o segundo. Deu no que deu.



Quando Chrono Trigger DS foi anunciado, houve plena convicção de que os extras anunciados para ele fossem mesmo os dois primeiros jogos citados no inicio desta matéria.



ELE É FEIOSO, mas é um clássico

Não se enxergava outras possibilidades a não ser estas. A única duvida que resta agora, é saber se a trilogia de Chrono, Marle, Lucca, Robbot, Ayla, Frog e Magus merece mesmo um box definitivo. Contamos com isso até pelo fato dos atuais recursos on line.

Mas de qualquer forma, não deixa de mostrar que Square só deu 50% do "Revival" para os aventureiros do tempo. NW

PRIMEIRO DISCO

1. "A Premonition"
2. "Chrono Trigger"
3. "Waking Up in the Morning"
4. "Peaceful Days"
5. "Memories of Green"
6. "Guardia Kingdom Millennial Fair"
7. "Gonzales's Song"
8. "A Peculiar Happening"
9. "The Wind's Yearning"
10. "Goodnight"
11. "Secret of the Dense Woods"
12. "Battle"
13. "Courage and Pride" ou "Guardia Castle"
14. "Huh!?"
15. "Manoria Convent"
16. "A Prayer to the Travellers..."
17. "Silent Light"
18. "Boss Battle 1"
19. "Frog's Theme"
20. "Fanfare 1"
21. "The Kingdom Trial"
22. "Hidden Truth"
23. "A Tight Squeeze"

SEGUNDO DISCO

1. "World in Ruins"
2. "Mystery of the Past"
3. "Dome-16's Ruins"
4. "People Who've Abandoned the Will to Live"
5. "Lavos' Theme"
6. "World's Final Day"
7. "Johnny of the Robot Hotrod Squad"
8. "Bike Chase"
9. "Robo's Theme"
10. "Remains of the Factory"
11. "Battle 2 (unreleased track)"
12. "Fanfare 2"
13. "The Brink of Time"
14. "Amusing Spekkio"
15. "Fanfare 3"
16. "Underground Waterway"
17. "Boss Battle 2"
18. "Primitive Mountain"
19. "Ayla's Theme"
20. "Rhythm of the Wind, Sky, and Earth"
21. "Burn! Bobonga!"
22. "Warlock's Castle"
23. "Insane Melody"
24. "Warlock Battle"

TERCEIRO DISCO

1. "Singing Mountain" (unreleased track)
2. "Tyran Castle"
3. "At the Bottom of Night"
4. "Corridor of Time"
5. "Zeal Palace"
6. "Sara's Theme"
7. "Sealed Gate"
8. "Undersea Temple"
9. "Distant Promise" "Crono and Marle"
10. "Silvard" ou "Wings Tearing Through Time"
11. "Dream of Black"
12. "Determination"
13. "Time of World Revolution"
14. "Last Battle"
15. "Festival of the Stars"
16. "Epilogue" ou "To Close Friends"
17. "To the Outskirts of Time"

PANTUFAS DE URSO são legais...

DSi IDEIAS

Em algum dia da sua vida você já se perguntou "será que meu Dsi tem capacidade para fazer mais do que ele já faz?". Eu já. Durante um jantar, mas já. Pensei se ao invés de o garçon vir à mesa com aquele menu plastificado, eu mesmo fizesse o próprio pedido, pelo DS e com a conta já calculada!

Pois bem, fora esta, foram mais nove idéias que a Nintendo World lhe poupou o trabalho de pensar, que fariam uso do Dsi que não fosse exclusivamente para jogos. Tudo bem, sei que vai ter gente dizendo: "Ah, mas o Dsi foi feito para jogar!" e eu diria como resposta "jogos foram feitos para divertir, ensinar e auxiliar". É válido ressaltar também que, as possibilidades são infinitas, haja vista as muitas outras idéias que também foram pensadas por nós (como o incrível editor de mapas e sprites). Mas algumas delas já existem - de forma ilegal mas existem- e outras não são lá muito criativas ou utilitárias. O que nós colocamos aquí são as funcionalidades que não ultrapassam os limites do console, ou seja, que não vão além da Web Cam e a Touch Screen. As outras nove idéias que tivemos foram do mesmo jeito, vejam:

Cardápio: Chegue no restaurante, sente na mesa, pegue o DS e faça seu pedido. Ah, dispense os garçons. Na tela de cima, a seção do cardápio com uma foto ou animação ilustrativa da seção, substituindo essas que hoje vemos impressas nos atualíssimos A3 plastificados - e muitas vezes engordurados. Não precisa nem falar que o preço do pedido seria calculado automaticamente durante todo o processo, sendo exibido ao final do pedido o total da fatura. O envio de dados seria feito por uma rede sem fio de curta distância (Wireless) e a cobrança, na saída do recinto.





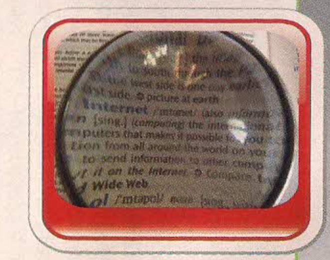
Guia de Rotas: Na tela de cima, um GPS da cidade - baixado de acordo com o país em que você se situa. Na inferior, um mapa detalhado, onde você opta manualmente - com o uso da Stylus - por traçar uma rota através das vias públicas de transporte. Seria mais legal ainda contar com uma estimativa de tempo do trajeto, mas do jeito que é o nosso transporte público, seria inviável até pensando. De qualquer forma, ter um GPS no DSi seria um grande utilitário, mesmo pra quem não gosta de GPS.

Guia de informações nutricionais: Passe o Dsi na frente de um QRCode para surgir na tela superior todas as informações nutricionais do alimento, como a taxa de vitaminas e benefícios do alimento para o corpo. Na tela de baixo, as calorias e danos que seu consumo em excesso poderia causar. Caso o jogador preferisse, faria a transferência das informações principais para a tela de baixo, enquanto que, na de cima, um infográfico mostrando as taxas e porcentagens do alimento. Pra melhorar e ajudar na sua dieta (ou não), o software faria troca de receitas on line, ou dicas de como perder e ganhar peso. Alguma outra idéia?



Nutrition Facts
Serving Size ⅔ cup (55g)
Servings Per Container 5

Amount Per Serving	
Calories 250	Calories from Fat 50
	% Daily Value*
Total Fat 6g	9%
Saturated Fat 0.5g	3%
Cholesterol <5mg	<2%
Sodium 200mg	8%
Total Carbohydrate 40g	13%
Dietary Fiber 4g	16%
Sugars 18g	



Dicionário: A salvação do estudante brasileiro. Apareceu no texto aquela palavra complicada, você corre pro Dsi, digita, e nele aparece toda a capivara da palavra: significado, adjetivo, opções de tempos verbais, aplicações frasais, sinônimos, antônimos, ditongos, tritongos, enfim. Na tela superior, claro, um teclado interativo para você digitar a palavra e, na de cima, os resultados obtidos sobre ela. Caso o estudante quisesse ter a palavra falada com as devidas separações tônicas e silábicas, um personagem apareceria para quebrar mais este galho.



Auxiliar da CET: Os marronzinhos agradecem, os desatentos choram: "Mando para você, além desta multa, uma demo de Mario Kart DS. Já que você de correr tanto, pratique suas curvas aqui, antes de fazer barbeiragens por aí" e esta seria a palavra final do guarda. Na tela sensível, ele anota os dados, enquanto que, na de cima, a imagem extraída da web cam que registrara a infração. Nesse caso em específico, faríamos uso de um acessório que só foi lançado para Game Boy Color e que a Nintendo resolveu abolir desde então, que era a Game Boy Printer. Nem todos tem um DSi para receber multas pela rede sem fio... ou tem?

Editor de Partituras: Pra você que já jogou todos os "guitar heroes" da vida (ou boa parte deles) e não ficou contente só em dedilhar pelas covers dos roqueiros, eis a chance perfeita de fazer sua própria melodia. Com um editor de partituras embutido no Dsi, as possibilidades na área da composição sonora se tornariam mais abrangentes, sem sair do universo profissional e introduzindo o tema aos estudantes de música. O ambiente gráfico seria semelhante aos utilizados pelos programas de edição sonora, como Fruity Loops ou o Acid, mas com o Dsi e a toutch screen em mãos, as possibilidades seriam muito maiores do que somente estas.

Mapa de Parque de Diversão: O que o Beto Carreiro World, o Hopi Hari, o Playcenter e todos os demais parques de diversão do país tem em comum? Exatamente, o tamanho. Duvido que você não conheça alguém que já realizou a façanha de se perder em um lugar destes. Pra que isto não aconteça mais, os visitantes recebem seus Dsi's assim que adentram o lugar e, através do aparelho, podem ver onde estão, qual rota seguir ou até mesmo definir um roteiro de atividades com base nos horários do parque.





Diário Personalizado: Se você acha que o PictoChat não basta e quer salvar sua vida no portátil, este software saciaria seus anceios. Se a preguiça de escrever na toutch screen for muita, a opção "Voice Recorder" salvaria sua pátria, pois o microfone embutido no aparelho quebraria um galhão na hora de (não) escrever. Pedir muito seria falar em decupador digital. Outros quinhentos. Com temas personalizáveis (possibilidades mil), você escreveria mensagens e, caso desejasse, compartilharia elas na rede através de um blog. Um bom upgrade de início também seria um álbum de fotos.











Pois é, fiéis leitores da Nintendo World, se vocês acharam a lista um tanto forçada, por favor, enviem suas sugestões (redacao@nintendoworld.com.br) e contribuam com este mar de bugigangas mentais. Quem sabe alguém ouve alguma delas e realmente decide fazer um aplicativo sério em cima? Mas, de qualquer forma, o importante é não deixar de criar. Idéias geniais surgem o tempo todo, a todo o instante, e de repente a sua pode ser uma delas. A tecnologia está aí para ser usada da maneira mais prática e criativa o possível, basta pensarmos um pouco.



Estilo, inovação e qualida

Br



Glow Saber Duo Pack

Espadas para jogar Star Wars - Wii

Bo



Kart Challenge NW

Volante para jogar Mario Kart - Wii



T-Fitness Pack NW

Kit completo para Wii Fit

CONTINUE JÁ!

As franquias que nasceram no Wii e no DS que nós queremos continuação
— Lucas Patricio

VAMOS CONTINUAR, nem que seja na marra!

O Wii e o DS possuem uma biblioteca enorme e variada, e isso não é novidade para ninguém. Durante esses últimos anos, essas plataformas foram palco não somente de grandes continuações, mas também de incríveis novos jogos. Nossa equipe, com a ajuda dos leitores do Orkut, fez uma lista das continuações de jogos que fizeram muito sucesso no DS e no Wii que gostaríamos que fossem lançados. Mas atenção: não leve nossa lista muito a sério, são apenas jogos que gostaríamos que fossem lançados, mas isso não significa que eles possam aparecer. Mas caso isso aconteça, você viu primeiro aqui.

SOUL BUBBLES

Plataforma: DS
Nome que sugerimos: Soul Bubbles: Double Size
Chances de sair: ★★★☆☆
Porque queremos: Aposto que muitos nunca escutaram falar de Soul Bubbles. Uma pena, já que esse é uma das mais inovadoras e malucas experiências do portátil da Big N. Você controla um shaman (ok, sem piadas envolvendo o editor da nossa irmã EGM) tendo que fazer... bolhas. E sim, é genial. Nós queremos uma continuação com fases ainda mais desafiadoras e formas diferenciadas de bolhas. Modo multiplayer? Demorou.



DRAGON BALL ORIGINS

Plataforma: DS
Nome que sugerimos: Dragon Ball Origins 2
Chances de sair: ★☆☆☆☆
Porque queremos: Essa é quase uma aposta da nossa redação. O primeiro Origins é muito bom, mas tem um pequeno problema: acaba cedo demais. Não que o jogo seja curto, mas chegar apenas até o primeiro torneio Budokai é muito pouco. Queremos ver Goku descendo a porrada contra Piccolo. Então fica a nossa esperança para que a continuação seja lançada para fechar todos os episódios da série de Goku criança. Sem mais.



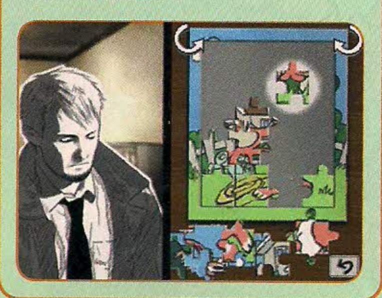
ELITE BEAT AGENTS

Plataforma: DS
Nome que sugerimos: Elite Beat Agents: Go Go Go!
Chances de sair: ★★★☆☆
Porque queremos: No Japão a série Osu! Tatakae! Ouendan já possui duas versões. Por que diabos a iNis ainda não trouxe mais uma edição para a América? Nossa aposta é que por Elite Beat Agents possuir músicas, roupas e fases completamente diferentes do original, mais uma versão significaria um jogo totalmente novo. Isso daria trabalho? Nós não estamos nem aí: precisamos de um novo jogo da série já! E com música da Madonna!



HOTEL DUSK: ROOM 215

Plataforma: DS
Nome que sugerimos: Hotel Dusk: Another Room
Chances de sair: ★★☆☆☆
Porque queremos: Nós já mostramos que somos fãs do aponte e clique da Cing e não temos vergonha de confessar que mais uma aventura de Kyle Hyde nos faria pular de alegria. O primeiro foi muito bom, mas sentimos falta de um pouco mais de ação do enredo. Bem que Hyde poderia usar mais sua perícia de detetive policial na próxima vez. Que tal um prequel para contar como ele acabou saindo do departamento policial e conheceu Bradley?



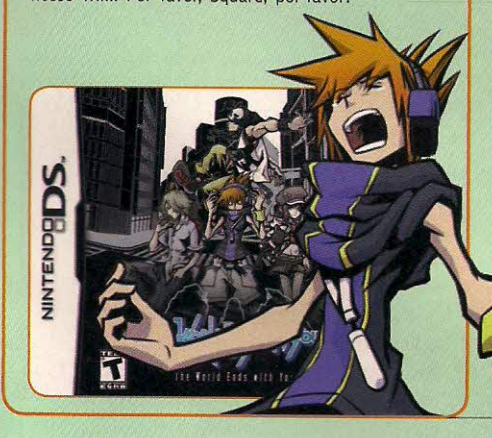
GTA: CHINATOWN WARS

Plataforma: DS
Nome que sugerimos: GTA: RIO
Chances de sair: ★☆☆☆☆
Porque queremos: Tudo bem, o GTA de DS acabou de ser lançado e até foi capa da última NW. Mas o jogo é tão bom que já estamos ansiosos por uma continuação. Nós gostaríamos que a Rockstar deixasse Liberty City de lado e colocasse o Rio de Janeiro como cidade principal. Já pensou fazer missões passando por Copacabana ou tendo que subir as favelas no morro? Seria genial. Pena que essa idéia está muito distante da realidade. O que custa sonhar, não é verdade?



THE WORLD ENDS WITH YOU

Plataforma: DS
Nome que sugerimos: The World Ends With Wii
Chances de sair: ★★★★☆
Porque queremos: A série da Square Enix nasceu no Nintendo DS, mas muito provavelmente vai acabar recebendo uma versão para o Wii. Pelo menos é o que os produtores querem - e nós também! Já imaginou uma bela adaptação dos controles para um sistema de combate revolucionário? Só de imaginar o sistema de Pins e os personagens nas ruas de Shibuya rodando no nosso Wii... Por favor, Square, por favor!



NINTENDOGS

Plataforma: DS
Nome que sugerimos: Nintendogs 2
Chances de sair: ★★★☆☆
Porque queremos: Nintendogs foi um dos primeiros títulos de DS e ajudou a popularizar o portátil. Ele teve três versões principais e depois uma expansão com os melhores filhotes reunidos. Mas quatro anos se passaram e a Nintendo ainda não lançou uma continuação. Poxa, nós queremos mais raças, mais brinquedos e mais interações. Com o DSi, já imaginou quantos truques novos poderíamos ensinar para os filhotes? Se bem que um "Nintencats" não seria uma má idéia também...



RED STEEL

Plataforma: Wii
Nome que sugerimos: Red Steel 2: Italian Fury
Chances de sair: ★★★★★
Porque queremos: A Ubisoft praticamente já confirmou que Red Steel 2 será lançado. E desta vez nós não seremos piedosos: queremos um jogo realmente bom! Nada de bugs, gráficos toscos e jogabilidade estranha. Com a ajuda do Motion Plus, nós já estamos imaginando combates com espadas decentes e tiroteios alucinantes. Não tem como errar dessa vez, hein Ubisoft?! Ah, e chega de máfia chinesa. Que tal máfia italiana dessa vez?



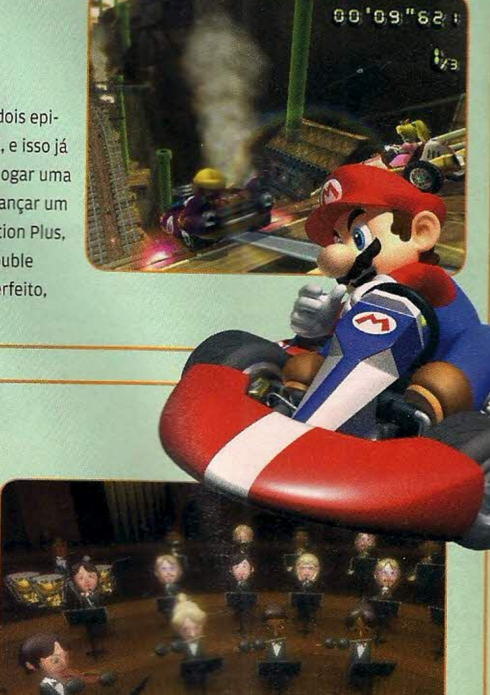
WARIOWARE: SMOOTH MOVES

Plataforma: Wii
Nome que sugerimos: WarioWare: Crazy Hand
Chances de sair: ★★★☆☆
Porque queremos: Tudo bem, a gente sabe que WarioWare não nasceu no Wii, mas a versão do console é tão boa que nós esperamos uma continuação usando (adivinhem) o Motion Plus! Imagina só fazer mais mini-games malucos com ainda mais precisão nos comandos. Seria fantástico. Melhor ainda é se existisse uma conexão com a versão de DSi que vai sair em breve. Ah, o por que do nome que sugerimos? Achamos bonitinho.



MARIO KART Wii

Plataforma: Wii
Nome que sugerimos: Mario Kart Wii 2
Chances de sair: ★☆☆☆☆
Porque queremos: A Nintendo nunca lançou dois episódios da série Mario Kart na mesma plataforma, e isso já é motivo suficiente da gente desistir da idéia de jogar uma continuação. Se bem que seria uma idéia ótima lançar um novo Mario Kart utilizando os recursos do WiiMotion Plus, não é mesmo? Quem sabe a gente não recebe Double Dash!! na série "New Play Control!"? Não seria perfeito, mas já quebraria um galho.



Wii MUSIC

Plataforma: Wii
Nome que sugerimos: Wii Music for Adults
Chances de sair: ★★☆☆☆
Porque queremos: Wii Music é um jogo conceitual. A idéia é fantástica, mas a execução realmente deixou a desejar. Tirando o nosso editor, Orlando, ninguém foi muito com a cara do jogo de Miyamoto. A nossa vontade é que a Nintendo lance uma continuação com mais desafios e uma forma de poder se jogar sem enjoar após 10 minutos. Que tal usar o Motion Plus? Mais mini-games? Seria pedir demais...

Wii PLAY

Plataforma: Wii
Nome que sugerimos: Wii Play 2
Chances de sair: ★★★☆☆
Porque queremos: Vamos ser sinceros: Wii Play é ruim demais. Os mini-games são fracos e não divertem muito. A única coisa que vale a pena é o controle adicional. Então nós queremos que Wii Play 2 tenha modalidades que não se pareçam com jogos em flash - e que seja acompanhado de um Wii Remote e um Nunchuck.
Ok, é pedir demais. Se o jogo for decente a gente já fica contente.



ZACK & WIKI

Plataforma: Wii
Nome que sugerimos: Zack & Wiki: The Lost Treasure
Chances de sair: ★★☆☆☆
Porque queremos: Um dos jogos de ação mais empolgantes de Wii precisa de uma continuação. Queremos ver os aventureiros em um novo cenário e com novos movimentos. Que tal mais um tesouro perdido? Nós iríamos adorar caçar mais pistas e derrotar mais inimigos - ainda mais se existisse um novo companheiro. Que tal um papagaio? Ok, só o Wiki já está de bom tamanho. Pena que o primeiro não vendeu lá essas coisas e a Capcom não parece muito animada em continuar a série. Mas vamos continuar torcendo.



SUPER MARIO GALAXY

Plataforma: Wii
Nome que sugerimos: Super Mario Universe
Chances de sair: ★☆☆☆☆
Porque queremos: Super Mario Galaxy é um dos melhores jogos que já passou em nossas mãos Nintendistas. Tudo é muito bonito e os controles parecem ter sido feitos para jogar a aventura espacial de Mario. Nada mais justo que uma continuação explorando outros cantos do Universo, diz aí? Já imaginou Mario visitando o mundo de outras séries da Nintendo? Seria uma ótima desculpa para um crossover genial. Princesa Peach aprisionada em Hyrule e Mario tendo que montar na Epona para salvar a loirinha. Sério, a Nintendo PRECISA pensar nisso. NW



MARIO é legal até de abelha

TROFÉU GAMEWORLD



Os vencedores e os melhores momentos da maior premiação de games do Brasil – Lucas Patricio



TODA A INDÚSTRIA ficou atenta à apresentação



CARLOS EDUARDO MIRANDA E ANDRÉ FORASTIERI, lideram cerimônia

Eventos de premiação para os melhores games não é mais uma exclusividade de países do primeiro mundo - há cinco anos! O Troféu Gameworld chegou esse ano a sua 5ª edição com muita classe e repleto de surpresas.

Desta vez, o evento que premia os melhores jogos, produtoras e membros do mercado nacional e internacional, aconteceu nas dependências do Teatro Imprensa, em São Paulo. Estavam presentes representantes das principais empresas da indústria nacional e também convidados de produtoras gringas, que vieram especialmente para acompanhar a premiação.

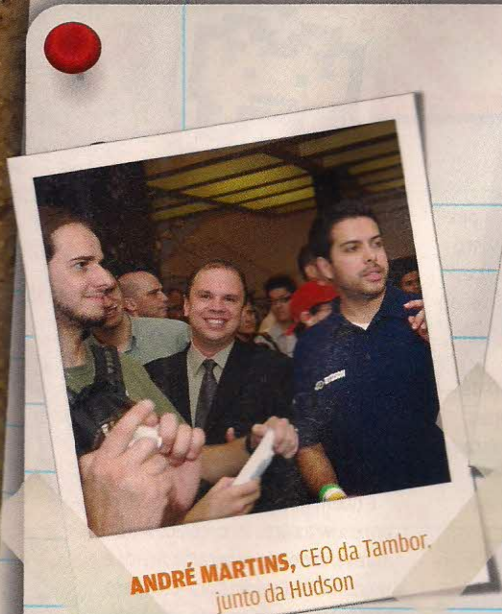
E quem escolheu os melhores foi o público, que com mais de 45 mil votos elegeu os vencedores de cada uma das 24 categorias. Recorde total no número de votos e também de prêmios dados.

E o Teatro Imprensa estava cheio. Cerca de 350 pessoas estiveram no local para prestigiar não somente a premiação, mas também as atrações levadas pelos patrocinadores do evento. A NC Games, uma das maiores distribuidoras de games da América Latina, deu encartes promocionais junto com as revistas distribuídas para o público, que concorreu ao sorteio de vários prêmios.

A NVIDIA levou o 3D Vision, óculos para PC que, como o nome entrega, proporciona uma perspectiva em três dimensões nos jogos. O acessório foi recém-lançado nos Estados Unidos e ainda não está disponível em nosso mercado. Apenas os sortudos que estiveram lá puderam conferir a novidade com exclusividade.

A Microsoft montou um minipalco para o público testar e soltar a voz em Lips, game parecido com um Karaokê lançado recentemente no país.

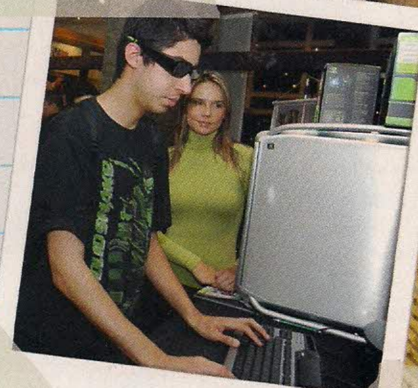




ANDRÉ MARTINS, CEO da Tambor, junto da Hudson



NINTENDO E LATAMEL, também marcaram presença



3DVISION, da NVIDIA, fez sucesso

Claro que a Nintendo não ficou fora da festa. A Big N, que é representada pela Latamel aqui no país, levou um lindo estande com o recém-lançado New Player Control! Mario Power Tennis, que divertiu todo mundo que estava por perto tentando testar o divertido game de tênis do bigodudo com os novos controles do Wii (confira a análise do game na Nintendo World #121).

ABELHA ESPERTA

Uma das grandes atrações do evento foi o estande da Hudson, empresa japonesa responsável pela série Bomberman, que trouxe dois representantes para demonstrar três jogos da empresa recém lançados para o Wii.

Dai Kudo, Gerente de Produtos de Consumo, e Amar Gavhane, Gerente de Marcas, ensinaram o público a jogar e explicaram as principais características de cada um dos jogos trazidos. O que fez mais sucesso entre as pessoas que se amontoavam para jogar era Deca Sports, uma coletânea de minigames de esporte ao bom estilo Wii Sports, só que com direito a corrida de Kart e futebol.

Outro jogo demonstrado pela Hudson foi Marble Saga, continuação de Marble Zone, um interessante puzzle onde você controla uma esfera por cenários repletos de obstáculos, tendo que usar a gravidade a seu favor para conseguir chegar ao destino indicado.



DECA SPORTS 2, da Hudson, foi um dos games mais jogados







DIVERSOS executivos estiveram no evento

LISTA DOS VENCEDORES

Melhor Jogo Wii
Ganhador: No More Heroes (Ubisoft)
1º No More Heroes
3º Okami
4º Super Smash Bros. Brawl
2º Wii Fit

Melhor Jogo Nintendo DS
Ganhador: Castlevania: Order of Ecclesia (Konami)
2º Final Fantasy IV
3º The World Ends With You
4º Professor Layton and the Curious Village
5º Ninja Gaiden Dragon Sword

Melhor Operadora de Celular
Ganhador: Oi
2º Claro
3º Vivo
4º Tim
5º Brasil Telecom

Melhor Mouse para Game
Ganhador: Microsoft
2º Mtek
3º Logitech
4º Leadership
5º Multilaser

Melhor Jogo PC
Ganhador: Fallout 3 (Bethesda Softworks)
2º Spore
3º Crysis Warhead
4º Warhammer Online: Age of Reckoning
5º Sins of a Solar Empire

Melhor Jogo Download
Ganhador: Mega Man 9 (PSN/XBLA/WiiWare – Capcom)
2º The Last Guy
3º Super Street Fighter II Turbo HD Remix
4º Braid
5º Lost Winds

Melhor Placa de Vídeo
Ganhador: Gigabyte
2º Asus
3º EVGA
4º Powercolor
5º NVIDIA

Help Wanted ainda divertiu o pessoal que pensou que já tinha visto de tudo com o Wii Remote e experimentou ordenhar algumas vacas ou fez malabarismo com os controles do Wii.

A Hudson ainda distribuiu CD de demonstração destes três games além de brindes para quem passava pelo estande.

Outras empresas internacionais também trouxeram seus executivos, como foi o caso da Konami, que estava representada por George Richard, Vice-Presidente de Vendas. Tyler Kim, Gerente de Jogos On-Line, e Mitsuhiro Tanaka, Gerente Geral, foram os empresários que representaram a Atlus, produtora de séries como Shin Megami Tensei e Trauma Center. David Gershick, Vice-Presidente de Vendas da Take-Two e Luiz Pazos Paredes, Sócio para a América Latina da IDG, também estiveram presentes. O Troféu Gameworld também contou com o apoio da UZ Games e da Play TV.

CORTINAS ABERTAS

Quem iniciou a celebração foi André Forastieri, Diretor Editorial da Tambor (editora da Nintendo World, EGM Brasil e PC Mag), que discursou sobre a importância do evento e anunciou o novo portal de games da empresa, o EGW (Entertainment+ Gameworld), que pretende alcançar toda a América Latina, Espanha e Portugal.

E quem tornou a entrega dos prêmios um show a parte foi o icônico Miranda, apresentador do programa Astros e produtor do Estúdio Coca-Cola Zero, que entrou no palco para comandar a premiação. Miranda animou o público com várias piadas, não perdoando nem mesmo a organização do Troféu.

"Poder apresentar um evento como o Troféu Gameworld é uma grande honra. Adoro a indústria dos games e um evento como este no Brasil sem dúvida alguma ajuda a valorizar o mercado", disse Miranda.

O grande vencedor da noite foi Fallout 3, que levou os prêmios de


PARA TODOS: tradução para surdo-mudos


GLAUCO BUENO, da distribuidora Synergex



MARCOS KHALIL da Uz Games: melhor loja

GILBERTO AKISINO recebe o prêmio de melhor distribuidora de MMO

KEY SAR, da SkyZone participou por vídeo

KONAMI: uma gigante dos games também premiada

GIGABYTE: PCs são importantes para premiação

MIRANDA COM RICARDO FARAH, da EGM Brasil

Melhor Fonte de Alimentação
Ganhador: Cooler Master
2º Thermaltake
3º Mtek
4º Antec
5º Leadership

Melhor Experiência Multiplayer
Ganhador: LittleBigPlanet (PS3 – Sony CEA)
2º Gears of War 2
3º Resistance 2
4º Super Smash Bros. Brawl
5º Rock Band 2

Melhor Produtora / Desenvolvedora
Ganhador: Capcom
2º Square Enix
3º Level 5
4º Activision Blizzard
5º Sony CEA

Melhor Celular para Jogo
Ganhador: Sony Ericsson K850i
2º Apple iPhone
3º Motorola Razr V8
4º Sony Ericsson W980
5º Nokia N95 8GB

Melhor Jogo Celular
Ganhador: Duke Nukem Mobile 3D (SkyZone)
2º Golden Axe
3º Spore
4º) 5-3-3 São Paulo Futebol Clube
5º Castle of Magic

Melhor Jogo PS3
Ganhador: Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots (Konami)
2º Grand Theft Auto IV
3º LittleBigPlanet
4º Resistance 2
5º Soulcalibur IV

Melhor Jogo PS2
Ganhador: Naruto: Ultimate Ninja 3 (Namco Bandai)
2º Yakuza 2
3º Shin Megami Tensei: Persona 3 FES
4º Kingdom Hearts RE : Chain of Memories
5º Silent Hill: Origins

Melhor Jogo Xbox 360
Ganhador: Grand Theft Auto IV (Rockstar Games)
2º Lost Odyssey
3º Gears of War 2
4º Ninja Gaiden II
5º Fable II



Melhor Distribuidora de MMO (nacional)
Ganhador: Gamemaxx
2º LevelUP! Games
3º Hoplon
4º OnGame
5º Kaizen Games

Melhor Distribuidora de Jogos (nacional)
Ganhador: JP Tech
2º NC Games
3º Synergex do Brasil
4º Microsoft do Brasil
5º Nintendo

Melhor Produtora / Distribuidora
Ganhador: GameZ! SupportComm
2º Gameloft
3º EA Mobile
4º Tectoy Mobile
5º Glu

Melhor Loja de Videogames
Ganhador: UZ Games
2º Super Games
3º Kid Games
4º Only Games
5º RockLaser Games

Melhor Anúncio Publicitário 2008
Ganhador: "Chega de Mi mi mi - Cabal Online agora é grátis"
2º Microsoft
3º NVIDIA
4º Synergex
5º Hive

Melhor Experiência de Compra
Ganhador: FNAC
2º Extra
3º Wal Mart
4º Gamers
5º Notebook Now

Melhor Jogo PSP
Ganhador: Crisis Core: Final Fantasy VII (Square Enix)
2º God of War: Chains of Olympus
3º Echochrome
4º Patapon
5º Space Invaders Extreme

Destaque do Ano
Ganhador: Taikodom (Hoplon)
2º Chegada da Ubisoft no Brasil
3º) 1º lugar na ImageCup 2008
4º Zeebo (Tectoy)

Melhor Jogo de 2008
Fallout 3 (Bethesda Softwork)
2º Crisis Core: Final Fantasy VII
3º Castlevania: Order of Ecclesia
4º Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots
5º Grand Theft Auto IV

melhor jogo do ano e melhor jogo de PC. No More Heroes ganhou como melhor jogo de Wii e Order of Ecclesia como melhor jogo para Nintendo DS. Prêmios mais que merecidos, não é mesmo?

Executivos da SkyZone, Namco e Capcom não puderam comparecer para receber os prêmios, mas enviaram vídeos agradecendo a escolha do público.

Entre a entrega dos troféus laranja, foram sorteados vários controles, jogos e até mesmo consoles; um PS3, Wii , Xbox 360 e três Nintendo DS.

ESCOLHAS TUPINIQUINS

E como o Troféu Gamewolrd é um evento genuinamente brasileiro, ele valorizou as produções nacionais e incentivou a indústria com categorias especiais, como melhor distribuidora nacional, melhor distribuidora de MMO e destaque do ano.

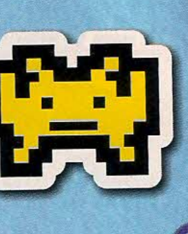
E uma das caras mais alegres da noite era a de Tarqüínio Teles, CEO da Hoplon, produtora Catarinense que ganhou o prêmio de destaque do ano com o jogo Taikodom, o mais ambicioso projeto de games nacional. "Essa é a confirmação de que é possível fazer um game de excelente qualidade no Brasil e mostra que a Hoplon está no caminho certo com o Taikodom. É o primeiro passo de um longo caminho rumo ao sucesso mundial", disse Teles.

Como não poderia deixar de ser, tivemos uma grande surpresa na premiação: a vitória da JP Tech como melhor distribuidora. A empresa que já não possui foco em distribuição de jogos vem trabalhando firme na distribuição dos mais variados acessórios para games do mercado, o que pode ter garantido a vitória apertada sobre a NC Games, que ficou em segundo lugar. NW





GAMEMAXX ganhou dupla premiação



MICROSOFT com "lips", para Xbox 360

DAI KUDO, diretor de produtos da Hudson

BATE PAPO EXPLOSIVO

Nintendo World: Como foi participar do Troféu Gameworld?

Amar: O envolvimento com os jogadores foi incrível. Eles fizeram parte não apenas do Troféu, mas também foram muito legais conosco, e ficaram muito interessados em nossos jogos.

Dai Kudo: E eles gostaram muito de nos ver lá, trazendo os jogos, e todos queriam testá-los. E foi muito legal. Muitas pessoas, muitos jogos.

NW: E os planos para o Brasil?

Dai Kudo: Nós estamos focando na América Latina e principalmente no Brasil, o segundo maior mercado. E se pensarmos na América Latina, faz sentido abordar o Brasil, um país com quase 200 milhões de pessoas. Não podemos ignorar um mercado tão promissor. As vendas do mercado brasileiro são muito boas, o que me surpreendeu. Agora vamos pensar numa estratégia especial para dar suporte ao mercado brasileiro. Acreditamos que, pouco a pouco, vamos vencer os desafios, vencer as taxas e os altos preços. Os compradores procuram por jogos mais baratos, e isso é culpa dos preços altos, causados pelas altas taxas, então gostaríamos de encontrar uma alternativa para o mercado brasileiro.

NW: Então veremos vocês por aqui em breve?

Amar: Há chances de que a Hudson abra um escritório no Brasil, pois a Konami [dona da Hudson] tem planos ambiciosos para a América Latina.

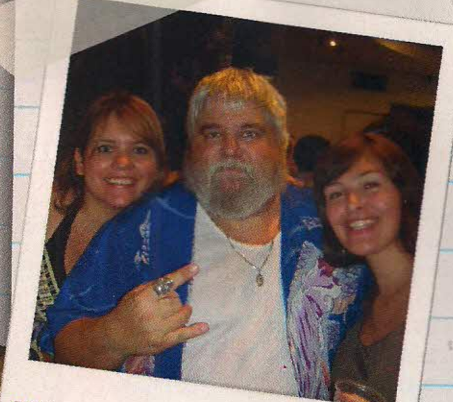
NW: Podemos dizer que a visita foi positiva?

Dai Kudo: Claro. Estamos muito contentes por ter aprendido mais sobre o Brasil e auxiliá-los com o suporte de marketing necessário. Nossa companhia está focada no mercado de desenvolvimento de jogos para o público caseiro, então todos os países podem aproveitar nossos jogos. Eles não podem ser apenas para o mercado japonês, e sim para todos os países, inclusive o Brasil. Um evento como o Troféu Gameworld foi importante para ver como os jogadores daqui gostaram de nossos jogos, isso nos deixou muito animados. Nós amamos São Paulo! Comprei a camisa do São Paulo FC, adorei a comida daqui, foi tudo muito legal. Ficamos felizes.


AMAR GAVHANE, gerente de marcas da Hudson


CASSIUS MEDAUAR, RAFAEL ARBULU, Ricardo Farah e Pablo Miyazawa


DANIEL CHAGAS com nosso editor Orlando Ortiz


RENATA DELABIO E NATALIA VALADARES, com Miranda


TARQÜÍNIO TELES, de Taikodom

PLANETA POKÉMON

– Lucas Patricio

BAÚ POKÉMON

Enquanto estávamos arrumando a bagunça do nosso baú, precisávamos descobrir alguma forma de encaixar todos os jogos de volta sem que nenhum ficasse de fora. Não que nosso baú seja pequeno, mas é que são tantos jogos de Pokémon que o desafio virou um verdadeiro p'uzzle. E foi pensando nisso que escolhemos Pokémon Puzzle League para ser relembrado esse mês aqui na sessão mais nostálgica do Planeta.

Puzzle League é um dos poucos jogos feitos 100% baseado no anime da série - junto com Pokémon Yellow e Pokémon Snap. A história conta uma aventura que Ash precisa encarar para se tornar o grande mestre... Puzzle. É, o enredo é meio forçado, mas a aventura conta com a aparição de vários personagens do desenhos, o que torna as coisas muito mais divertidas.

O jogo foi lançado nos últimos dias de vida do Nintendo 64, no ano 2000. Uma peculiaridade desse título é que ele só foi lançado nos Estados Unidos, algo pouco comum na série genuinamente nipônica.



O gameplay funcionava como o clássico Panel de Pon, de NES. Junte símbolos e marque pontos, nada muito diferente dos Puzzles convencionais - portanto diversão é o que não falta.

Pokémon Puzzle League foi lançado também no Virtual Console do Wii e está disponível por 1000 Nintendo Points. Se você tem dúvidas quanto à qualidade, fique tranqüilo: esse é um dos melhores spin offs da série. Diversão garantida!

CURIOSIDADES

Você sabe quem é Satoshi Tajiri? O japonês de 44 anos é o criador dos jogos Pokémon e o grande responsável pelo sucesso de sua empresa, a Game Freak.

Tajiri tinha um costume muito particular quando era criança: gostava de andar em florestas em busca de insetos diferentes para colecionar e trocar com alguns amigos que também faziam o mesmo.

Ele começou sua carreira na indústria quando, em 1982, virou tester de uma revista de videogames e logo depois de um tempo, reuniu alguns amigos e montou uma empresa que faria desenhos e jogos. Estava nascendo a Game Freak.

O primeiro sucesso de Tajiri foi escrevendo livros, mas no final da década de 80 a Game Freak se mudou para um prédio dentro da Nintendo, no Japão.

Após alguns lançamentos, como Mario & Yoshi, a Game Freak conseguiu convencer a Nintendo que a ideia de criar um jogo utilizando a temática de coleção e batalha de monstros era promissora. Tajiri estava em uma situação complicada e esse projeto poderia ser sua última chance no mercado.

Ao fim de cinco anos de trabalho, a Game Freak lançou Pokémon Red & Green (1996) para Game Boy, vendendo mais de oito milhões de cópias até o final do mesmo ano.

O sucesso pegou todos de surpresa e transformou a Game Freak em uma das minas de ouro da Big N.

Com o imenso sucesso dos jogos, a adaptação para um desenho animado foi só questão de tempo. E uma curiosidade final: o protagonista Ash no Japão se chama Satoshi. Coincidência, não?



TAIJIRI GOSTA MUITO, de seus Pokémon

TORNEIOS

A Liga Oficial Pokémon (LOP) é formada por um grupo de Pokémaníacos que preparam torneios em vários estados no Brasil e também fazem campeonatos online para que todos os possam participar.

Para entrar nos torneios online, basta se cadastrar em http://tinyurl.com/cma7eh com nome completo, apelido, MSN e Friend Code. Depois basta entrar em http://tinyurl.com/loponline e procurar pelo ginásio do mês.

Para participar dos torneios offline, basta ir a LOP do seu estado. Recomenda-se que os novatos entrem em contato com os organizadores e se informem das regras antes de ir aos eventos para poder preparar o time. TODAS as LOPs distribuem Pokémon especiais durante seus eventos, como Surfing Pikachu, Mew, Lugia, Ho-oh, Celebi, Jirachi e Deoxys.

Qualquer informação que queiram sobre a organização da LOP, basta entrar na comunidade do Orkut: http://tinyurl.com/lopbr

Agora confira a lista de quais serão os campeonato que vão rolar no mês de maio.



LOP – SP

Ginásios: Ice e Dragon (Johto), Rock e Fighting (Hoenn)
Data: 16 e 17 de maio
Horário: 12h00
Local: Espaço Euro, Avenida Guilherme Cotching 481 - Vila Maria - São Paulo - SP
Informações: Willian "HIDRO"
E-mail: whc0501@hotmail.com

LOP - RJ

Ginásios: Flying e Bug (Johto)
Data: 17 de maio
Horário: 10h
Local: Rio Anime Club - Clube Hebraica, Rua das Laranjeiras n º 346 Laranjeiras Rio de Janeiro
Como Chegar: Metrô Linha 1 - Largo do Machado - Integração Cosme Velho
Preço do Evento: R$ 13,00
Taxa de Inscrição: R$ 2,00
Informações: Thiago "Dark King"
Tel: (21) 9106-1581
E-mail: lop.rj@hotmail.com
Premiação: Pokémon Platinum



LOP - BH

Ginásios: Rock e Ice (Sinnoh)
Data: 23 de maio
Horário: 14h00
Local: Shopping Pátio Savassi (Praça de Alimentação)
Av. Nossa Senhora do Carmo nº 100
Inscrição: R$1,00 por Ginásio
Informações: Romulo (31) 87036450
E-mail: lop_bh@hotmail.com

LOP - SC

Ginásios: Ice e Electric (Sinnoh)
Data: 30 de maio
Horário: 13h30
Local: Bob's no centro da cidade, Rua Trajano 205 (em frente ao Museu Cruz e Souza) - Florianópolis - SC
Informações: Mauricio: (48) 8402-5690
E-mail: mauriciofrp@gmail.com e Tiago (48) 9951-5496
E-mail: tiagopintodaluz@hotmail.com

LOP - RS
NINTENDO & GAME CENTER

Data: 9 de maio - Ginásios Fire & Ground (Kanto)
30 de maio - Ginásios Flying & Bug (Johto)
Horário: 15:00
Local: Shopping Moinhos de Vento - Rua Olavo Barreto Viana e Tobias da Silva, Moinhos de Vento - Porto Alegre - RS
Inscrição: A tabela de pontos é adquirida por R$10,00 e garante ingresso todos os meses até ser completada.
Informações: http://www.gamecenteronline.com.br
Orkut: "LOP-RS" http://tinyurl.com/loprs
E-mail: matheus_loser@hotmail.com
Tel: (51) 3407-5372 (Game Center)
ou (51) 9302-0198 (Matheus)
Premiação: O primeiro colocado do Ranking da temporada Johto vai ganhar um prêmio surpresa.



LOP - DF

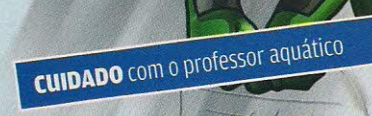
Ginásios: Normal e Ghost (Johto)
Data: 17 de maio
Horário: 13h30
Local: Patio Brasil Shoping - W3 Sul - Praça de Alimentação perto do Giraffas - Brasília - DF
Inscrição: R$1,50 (por ginásio)

3ª POKÉCUP DF

Data: 30 e 31 de maio
Horário: 10h00
Local: Evento Kodama-DF. Universidade Paulista, Avenida W5 Sul, SGAS 913 - Brasília - DF
Entrada: - Inteira (R$20,00 + 1kg de alimento não perecível, exceto sal)
- Meia (R$10,00 + 1kg de alimento não perecível, exceto sal)
- Promoção (R$14,00 + 2kg de alimento não perecível, exceto sal)
Informações: http://www.kodamadf.org
Mateus: (61) 8424-3548 - lop.df@hotmail.com
Premiação: Pokémon Platinum original

LOP - GO

Ginásios: Rock e Fighting (Hoenn)
Data: 09 de maio
Horário: 13h30
Local: Shopping Bougainville, praça de alimentação (3° piso) em frente ao Burger King - Goiania - GO
Inscrição: R$ 4,00
Informações: André - (62) 9964 9726





RAIO X

DUGTRIO

FICHA TÉCNICA

Pokémon: Dugtrio
Tipo: Terrestre
Habilidades: Arena Trap / Sand Veil
Arena Trap: Não permite que o adversário troque o Pokémon
Sand Veil: A velocidade aumenta quando está sob Sandstorm

Atributos Básicos: 35 HP / 80 Atk / 50 Def 50 SAtk / 70 SDef 120 Spd
Prós: A habilidade Arena Trap é muito útil. Alta velocidade
Contras: O ataque é medíocre e carece de reforço de item

SUGESTÃO "REVANCHE"

Lista de Golpes:

- Earthquake
- Stone Edge
- Sucker Punch
- Aerial Ace

Item sugerido: Choice Band (O ataque aumenta 50%, mas você só pode usar o mesmo golpe)
Natureza recomendada: Jolly
Distribua os "EVs" da seguinte forma: 40 HP / 252 Atk / 216 Spd

Comentários:
Essa é uma das melhores combinações para o Dugtrio. Apesar de ter um ataque muito baixo, ele é um dos melhores Pokémon para revanche desde a geração Advance. Usar Earthquake combinado com Arena Trap pode garantir alguns KOs inesperados contra seu adversário. É bom ter em mente que Dugtrio é uma boa solução para quem quer surpreender, já que ele não é a melhor opção da sua estratégia.

Legenda:
HP – Hit Points (Pontos de Vida)
Atk – Attack (Ataque)
Def – Defense (Defesa)
SAtk - Special Attack (Ataque Especial)
SDef – Special Defense (Defesa Especial)
Spd – Speed (Velocidade)

DICAS DE MESTRE



YO, YO, YO, my brother!

Hoje o papo de mestre é com o vencedor do último Desafio a Elite dos 4 da Liga Oficial Pokémon, Erick Mendes. O treinador que é estudante de jornalismo e tem 20 anos, nos contou as principais dicas para se tornar um grande campeão

Nintendo World: Ha quanto tempo você joga Pokémon?
Erick: Há exatamente nove anos
Como foi a preparação para vencer o último desafio a Elite dos 4 e se tornar campeão?
Eu tenho amigos que sempre jogam comigo, alguns me acompanham desde que eu comecei e outros que não jogam há algum tempo. Então trocamos estratégias, batalhamos sempre, e sem falar que todos os meses acontecem torneios aqui no Rio de Janeiro, e para isso é sempre estar preparado pra qualquer desafio.

Qual a maior dificuldade em se treinar Pokémon para torneio?
Treinar não é complicado. Acho que a maior dificuldade é vencer a preguiça em encontrar um Pokémon desejado para se treinar, como as regras sempre variam, consequentemente os Pokémon sofrem mudanças.

De uma dica pro pessoal que quer começar agora a treinar Pokémon para participar de torneios.
Minha dica é: se no começo você sofrer algumas derrotas, não desanime, nunca perca o foco. Use a sua derrota como uma forma de vencer. Tenho certeza que a vitória que vier em seguida terá um valor ainda mais especial.

Qual sua estratégia favorita?
Não tenho uma estratégia sempre em mente, não sou aquela pessoa que fica pensando horas em um time, eu uso os Pokémon que me dá vontade na hora. Tenho certeza de que se você souber montar um time legal, inovando sempre, você terá grandes chances de vencer.

Qual Pokémon você acha mais forte atualmente? Por quê?
Sempre foi e sempre será o Metagross. Porque ele mata dois e explode no terceiro, isso se ele não levar o time do adversário inteiro.

Qual seu Pokémon e sua versão de jogo favorita?
Meu favorito é o Gliscor, me ajudou muito a vencer o De4. Amo muito a minha Diamond, mas com a chegada da Platinum, com certeza terei uma "paixãozinha" por ela.

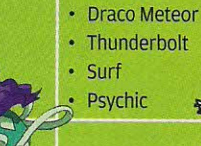
SEU TIME

Esse mês vamos mostrar o time campeão do treinador Erick Mendes "Teddy", que ganhou o Desafio a Elite 4 realizado pela LOP e nos deu a entrevista que você viu na nossa sessão Dica de Mestre. Para aparecer aqui nas páginas do Planeta Pokémon, envie seu time através da comunidade da Nintendo World. (http://revistanw.ning.com).





FORRETRESS	LATIOS	BLISSEY
Item: Leftovers	**Item:** Choice Scarf	**Item:** Leftovers
Natureza: Impish	**Natureza:** Modest	**Natureza:** Bold
Golpes:	**Golpes:**	**Golpes:**
• Spikes	• Draco Meteor	• Thunder Wave
• Explosion	• Thunderbolt	• Seismic Toss
• Earthquake	• Surf	• Light Screen
• Rapid Spin	• Psychic	• Heal Bell

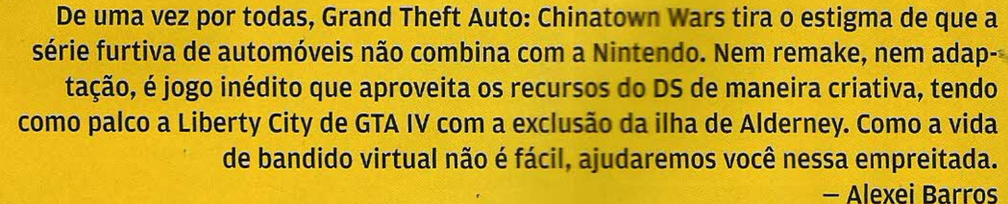




SUICUNE	TYRANITAR	GLISCOR
Item: Leftovers	**Item:** Quick Claw	**Item:** Leftovers
Natureza: Modest	**Natureza:** Adamant	**Natureza:** Impish
Golpes:	**Golpes:**	**Golpes:**
• Surf	• Avalanche	• Earthquake
• Ice Beam	• Crunch	• Ice Fang
• Reflect	• Earthquake	• Stealth Rock
• Roar	• Stone Edge	• Knock Off

DETONADO

GTA: CHINATOWN WARS



De uma vez por todas, Grand Theft Auto: Chinatown Wars tira o estigma de que a série furtiva de automóveis não combina com a Nintendo. Nem remake, nem adaptação, é jogo inédito que aproveita os recursos do DS de maneira criativa, tendo como palco a Liberty City de GTA IV com a exclusão da ilha de Alderney. Como a vida de bandido virtual não é fácil, ajudaremos você nessa empreitada.

— Alexei Barros



Grand Theft Auto: Chinatown Wars

Plataforma: DS

Produção: Rockstar Games

Desenvolvimento: Rockstar Leeds e North

Gênero: Ação

Jogadores: 1-2

DICAS GERAIS

Se você está habituado com os GTAs das outras plataformas, deve ter uma noção do que chama a atenção da polícia e aumenta o nível de procurado conforme indicam as estrelas: em linhas gerais, roubos de automóvel, assassinatos ou esbarrão no carro policial. Para evitar a prisão, que exige desembolso de $100 e acarreta na perda de armas e itens, a solução é entrar com o automóvel em um Pay 'n' Spray, pintar a lataria e despistar os tiras. Porém, há uma nova forma de perder as estrelas, forçando a batida dos veículos dos policiais em paredes ou árvores sem usar armas. Para cada carro que conseguir desnortear uma estrela será excluída.

MISSÕES DO WU "KENNY" LEE

YU JIAN

Após assassinar os capangas, o seu carro cairá no mar. Para quebrar o vidro, dê toques na tela. Uma vez liberto, nade até a doca, no ponto amarelo do mapa. Próximo dali, entre com o X em um veículo estacionado, o ponto azul no mapa. Gire a stylus no sentido conforme indicam as setas para tirar os parafusos e dar a partida unindo os fios. Vá até o restaurante do tio Kenny, seguindo pelo traçado amarelo sinalizado pelo GPS - ligue a opção "Top Screen Radar" no menu "System Settings" - e depois ao apartamento, onde é possível salvar o progresso e guardar um carro.

PURSUIT FARCE
Entre no carro e encontre-se com Ling Shan. Baixe o nível de procurado e retorne ao apartamento.

UNDER THE GUN
Fale com Ling Shan, que ensinará o combate corpo-a-corpo e o manuseio de armas. Aperte select para verificar o container de lixo e, com a stylus, tire os sacos até aparecer a arma. Converse com ela no restaurante. Depois do assassinato, derrote os três punks. Suba as escadas do restaurante e detenha o inimigo antes que ele mate o gerente.

PAYBACK
Vá até a construção e siga o rival até atirar nos membros da gangue. O último sobrevivente fugirá de automóvel. Pegue o veículo e feche-o. Derrote o marginal quando sair do carro.

THE WHEELMAN
Seu objetivo é roubar três carros específicos, marcados por pontos azuis no mapa, e entregá-los em perfeito estado no período de seis horas do jogo. Tanto importa a ordem. Fique atento para as diferentes formas de desativar o alarme, caso contrário a polícia o procurará.

TRICKS OF THE TRIAD
Fale com Kenny e volte ao apartamento. Em cima da mesa, toque no "Stash Box", caixa onde estão as drogas. Pegue os cinco ácidos. Para vendê-los, siga o caminho do GPS que culminará na quadra de basquete. Aproxime-se do comprador e aperte select. A seta verde indicará lucro e a vermelha prejuízo. Na sequência receberá um e-mail, revelando um ponto de venda em Meadows Park. O ícone azul simboliza o negociante - flecha verde que significa que está comprando e vermelha vendendo. Compre a cocaína e a polícia o perseguirá. Roube o carro mais próximo, perca o nível de procurado e retorne para casa.

NATURAL BURN KILLER
Vá até o posto e encha dez frascos com gasolina, controlando a mangueira. Siga ao Spanish Lord's Car Lot e não encoste na bomba de gasolina. Lance dois coquetéis molotov em cada carro com a stylus. Certifique-se de manter distância. Destrua a loja com os explosivos, roube o caminhão de bombeiros e deixe-o longe dali.

RECRUITMENT DRIVE
Pegue um carro veloz, equipe-se com a metralhadora e salve as três pessoas em apuros. Vá até a loja de tatuagem, e faça o desenho com a stylus seguindo a área sombreada. A partir de agora você pode fazer bico como tatuador.

CARPE 'DIME'
Vá até o ponto vermelho, que mostra a localização da van. Pare o veículo sem destruí-lo, fechando-o em uma parede. Quando saírem as pessoas, entre na van e leve-a até o armazém do Kenny, atirando nos capangas que seguirão você. Arraste a stylus para pegar o item no compartimento escondido.

STORE WARS
Arme-se e siga até a loja. Estacione os carros para servir como barricadas e pegue o Body Armor (escudo) ao norte da rua. Mate os Spanish Lords com coquetéis molotov ou com armas de fogo nas áreas indicadas.

COPTER CARNAGE
Proteja os caminhões, atirando nos Spanish Lords. Use também os molotovs. Não se afaste muito porque será alvo fácil para a metralhadora do helicóptero. Siga o helicóptero de carro até pousar para destruí-lo.

KENNY STRIKES BACK
Pegue uma arma em um container e dirija-se ao armazém. Quando chegar no portão, abra o circuito e una os fios. Mate os Spanish Lords e pegue a van à esquerda. Depois saia do veículo e atire nos adversários até o portão abrir. Dirija-se até o armazém do Kenny, e não economize disparos para afastar os Spanish Lords.

MISSED THE BOAT?
Chegue ao barco em menos de duas horas. Use a stylus para consertar o barco conforme a indicação na tela. Mantenha o barco longe da costa e prepare-se com a stylus porque vai quebrar novamente. Pegue o Jetty e esteja preparado para outras falhas.







TIROTEIOS E PERSEGUIÇÕES de primeira no seu DS







RAT RACE
Proteja o seu tio até a casa do Hsin, atirando com a minigun. Quando chegar a hora de dirigir, ignore os veículos e fique afastado da rua e atento com o helicóptero: aproveite o tempo livre depois que aparecer a mira.

MISSÕES DO CHAN JAOMING

PIMP HIS RIDE
Entre num carro e vá até a garagem. Siga o veículo sem chegar muito perto. Quando ele estacionar e sair, aproveite para roubá-lo. Leve o automóvel à garagem, onde usará três artefatos para destruir o motor. Pilote o veículo estragado sem batê-lo até o reboque em menos de duas horas.

WHACK THE RACERS
Pegue um veículo veloz, como o Comet, para a corrida. Seu objetivo é fazer Chan líder da prova e, para isso, afaste os adversários. Ao final poderá disputar outras corridas nas lojas de automóveis.

JACKIN' CHAN
Entre em um carro e vá até onde Chan está. Siga a trajetória do GPS para roubar um caminhão de bombeiro e volte. Segure A e controle o jato d' água com a stylus para apagar o incêndio. Leve Chan de volta à garagem, e tome precaução com os sequestradores.

RAW DEAK
Espere Chan entrar no carro e proteja-o até o destino.

TRAIL BLAZER
Vá até o posto de gasolina e engate o tanque no caminhão. Desvie das bolas de fogo e leve-o até o ponto de chegada.

SA-BOAT-AGE
Entre no Wet Ski e passe pelos checkpoints até ultrapassar Chan. Spanish Lords virão de encontro. Espere os rivais chegarem um pouco mais perto e atire para proteger Chan, que será resgatado por um helicóptero.

COUNTERFEIT GANGSTER
Destrua as caixas indicadas antes do FBI chegar. Mais três pontos aparecerão no mapa. Um é idêntico ao primeiro, outro você terá de usar um guindaste para jogar as caixas no mar e em mais outro terá de utilizar um veículo pesado para cumprir a tarefa.

SLAYING WITH FIRE
Enquanto Chan pilota o helicóptero, atire molotovs. Preocupe-se mais em atirar rápido do que precisamente para destruir os barcos, os três inimigos com lança-foguetes e o helicóptero.

CLEAR THE PIER
Equipe-se com armas e granadas. Por conta da grande quantidade de rivais, é mais fácil ir de carro e atropelar os inimigos até alcançar o armazém. Pegue o Body Armor na entrada e atire nos explosivos de longe para matar os adversários próximos. Chan fugirá de automóvel. Vá atrás e tente pará-lo batendo nele. Se sair do carro mate-o com a pistola.

MISSÕES DO ZHOU MING

STEALING THE SHOW
Entre no caminhão e dirija-se ao posto de gasolina. Siga o caminhão e arremesse as caixas. Depois volte, seguindo o traçado no GPS.

FLATLINER
Pegue um carro e vá até o aeroporto. Espere pelo afastamento dos policiais e aproveite para roubar a ambulância. O nível de procura crescerá para três estrelas e Uri, o adoentado, poderá ter um infarto se sofrer fortes emoções. Permaneça no meio da pista, desvie de leve dos carros sem manobras bruscas e siga o GPS.

BOMB DISPOSAL
Você terá de desarmar três bombas em três minutos. Siga até os locais indicados. Para desativar, abra rapidamente o painel tirando os parafusos. Com o voltímetro, toque em cada fio para verificar a voltagem. Corte o que tiver a maior selecionando o alicate. Ignore os capangas durante o processo. Depois de eliminar os séquitos do Hsin, uma outra van com bomba aparecerá. Elimine-a no caminho ou então quando chegar no parque.

DRIVEN TO DESTRUCTION
Com o caminhão, vá até Beechwood City. Dirija o veículo enquanto Zhou cuida de matar os inimigos com a metralhadora. Evite a explosão dos carros. Ao final, leve Zhou de volta ao clube.

CASH & BURN
Colete o lança-chamas e vá até a construção. Quebre a fechadura do portão e queime as 18 caixas de suprimentos. Use as caixas para se proteger dos tiros e pegue a saúde à direita caso precise.

DRAGON HAUL Z
De carro, vá até onde o caminhão está e force-o contra uma parede. Entre no caminhão e siga as indicações dos waypoints. Faça a acrobacia quando o waypoint estiver vermelho. Se o waypoint indicar uma flecha estilo parafuso, desenhe um círculo e se tiver vazio assopre no microfone ou toque na opção "Fire".

THE OFFSHORE OFFLOAD
Encontre um carro de quatro assentos para levar os capangas do Hsin. Aproxime-se da van sinalizada e instale os explosivos. Siga para onde está o contador do Hsin, tente afastar os carros policiais para diminuir as três estrelas. Siga com ele até o aeroporto.

THE FANDOM MENACE
Leve Zhou até o destino. Você terá de matar paparazzis no caminho. Basta atropelá-los. Depois faça o mesmo durante as idas e vindas da missão.

SO NEAR, YET SONAR
Entre no barco e aperte A para ativar o Sonar e encontrar as caixas que estão debaixo d'água sinalizadas no mapa. Ao se aproximar, toque na carga para o ativar o minigame. Gire a roda para subir o item. Volta e meia encontrará lixo. Continue até achar as quatro caixas e vá à doca.

HIT FROM THE TONG
Após entrar no complexo, extermine os capangas do Zhou. Aproveite os cantos para não se tornar um alvo fácil. Mate os adversários do fundo e suba até o telhado. Aproveite a estrutura do meio para destruir o helicóptero com o lança-foguetes. Prenda a mira no helicóptero quando estiver do lado contrário e atire quando puder. Repita o procedimento. Desça e mate mais guardas. Você terá de destruir mais dois helicópteros nos telhados.

MISSÕES DO WADE HESTON

THE TOW JOB
Por meio do GPS encontre o carro dos coreanos. Quando chegar, verá que está sendo rebocado. Atire no caminhão para assustar o piloto e entre no bólido. Leve o caminhão até uma área aberta. Desengate o carro fazendo movimento circular com a stylus. Agora com o veículo, faça um crime para ficar com duas estrelas de procura. Basta esbarrar em um carro policial e matar um tira. Deixe o veículo na delegacia.

THE TAIL BAGGING THE DOGS
Mova-se para a estação policial rapidamente, mas não chegue muito perto do coreano que está escapando. Mate o Underboss e depois alcance o coreano. O processo deverá ser feito quatro vezes. Será necessário assassinar o membro da gangue. Se o seu veículo estiver pegando fogo, aproveite a explosão para matá-lo.

WEAPONS OF MASS DISTRACTION
Desloque-se para o ponto de encontro dos coreanos, pegue uma arma no container e destrua um dos três carros da gangue para chamar a atenção. Assassine os coreanos e pegue um Body Armor em um beco à direita. Vá para o outro esconderijo dos coreanos, que está sinalizado como um ponto amarelo no mapa. A maneira mais fácil é manter-se dentro do carro, atirando da janela. Repita o procedimento no terceiro local. Siga para o destino indicado e entre no barco.

STREET OF RAGE
Armado e de carro, encontre-se com Heston e seus capangas. Perto do primeiro carro estacionado na ponte há um Body Armor. Passe pelo pedágio, onde há um inimigo, e siga pela parede quebrada. Vá pela direita até ver Heston e um assassino armado com minigun. Aproveite o momento em que ele recarrega a arma para atirar. Aproxime-se de Heston.

ONE SHOT, ONE KILL
Dirija-se ao hotel e pegue a sniper no balcão. Seu alvo é um rapaz de jeans e camisa branca no quintal. Saia correndo do hotel e perca o nível de procurado.

OPERATION NORTHWOOD
Pegue um carro e monte a bomba com os comandos na tela de toque. Vá para o bar, onde encontrará o negociante. Siga-o até o esconderijo, sem machucá-lo. Tente manter-se próximo porque fará viradas bruscas. Ao chegar, estacione no local indicado, afaste-se e toque na opção "detonator" para ativar a bomba.

TORPEDO RUN
Vá para a doca, mas evite o jardim. Pule a cerca próxima dali para cair na água e nade até o barco.



CUIDADO: o bandido ao lado tem uma Nes Zapper!



COM O RIFLE SNIPER, você acaba com oponentes à distância

Siga o ponto vermelho no mapa, que representa o barco de Zhou Ming. Desvie das minas e use mísseis para destruí-lo. Encontre-se com Jetty e logo depois siga a van que fugirá. Elimine o veículo.

BY MYRIADS OF SWORDS

Pegue a espada e mate com o artefato cortante os líderes de dois esconderijos que estão indicados no mapa. Eventualmente podem fugir de carro, então não os perca de vista. Vá ao parque de diversões.

SCRAMBLED

Você precisará destruir um scrambler (dispositivo que reordena sinais para deixá-los indecifráveis), que faz o GPS perder a função. O medidor no canto à esquerda da tela mostrará o quanto está perto do item. Mesmo problemático, o GPS deve ser seguido inicialmente na rua sugerida pela rota. No beco à esquerda achará um GPS e um Body Armor. Mate os inimigos e destrua a van do scrambler, deixando um carro em chamas próximo. Um outro furgão com scrambler deverá ser encontrado perto de um posto de gasolina, após você sair do beco onde estava, seguindo pela esquerda e depois direita. Mate os inimigos e suba as escadas para pegar granadas. Lance-as para assassinar os adversários restantes e destruir a van. Ainda haverá um terceiro furgão equipado com scrambler, que estará armado com metralhadoras. Essa parte é um tanto frustrante. Pegue um carro, troque de veículo caso exploda e atire na van até explodi-la.

STEAL THE WHEELS

Com a ajuda do GPS, vá para o complexo, subindo na rampa à direita. Mate os inimigos dentro do carro. Roube o veículo indicado e siga pelo caminho do GPS até o destino.

EVIDENCE DASH

Tome de volta o carro do Heston e entre em um Pay 'n' Spray. Vá até a região central do parque para destruí-lo. Volte ao Heston.

A RUDE AWAKENING

Encontre D'Avanzo em um dos três locais indicados pelo mapa. Siga o carro dele e mate-o a qualquer custo.

WI-FIND

Siga até o prédio do FBI. Você deverá passar por quatro áreas para fazer a transferência exatamente no meio do espaço entre um transmissor e o outro. Duas barras mostrarão a força do sinal, que deve estar com as cinco barras cheias. Geralmente o local exato será um ponto não convencional. Desnorteie carros de polícia caso seu nível de procurado fique muito alto. Volte para o Heston.



MISSÕES EXTRAS



Wilhelm
Leve Wilhelm de carro até o leilão, baseando-se no traçado do GPS.

Marcy's Situation
Para impressionar Marcy, dirija em alta velocidade, de preferência na contra-mão. No final, deixe-a no hospital.

The Hospital's Mistake
Siga a trajetória mostrada pelo GPS para levar Marcy até o destino.

SALT IN THE WOUND
Equipe-se com munição e explosivos e siga até a fábrica de dessalinização. Mate os inimigos, ficando atrás da caixa. Explore o recinto para pegar balas e saúde. Aproveite o momento em que o rival recarregar o lança-chamas para detê-lo. Prossiga na carnificina, atento para os adversários que aparecem dos dois lados. Guarde a saúde para quando ficar realmente mal de energia. Encontre-se com Heston no portão e mantenha-se próximo às paredes para eliminar os inimigos, que surgirão de três corredores. Com Heston controlando o barco, mantenha o dedo pressionado no botão de tiro para explodir os barcos inimigos e o helicóptero. Depois dessa parte, pegue um carro - automaticamente ficará com quatro estrelas. Ignore todos os policiais, e vá ao prédio para matar Kenny.

MISSÕES DO HSIN JAOMING

A SHADOW OF A DOUBT
Siga o membro da gangue, deixando-o sempre à vista na tela. Assim que o coreano chegar onde queria, instale o rastreador no carro indicado. Pegue outro veículo próximo e siga os sinais emitidos pelo automóvel.

FRIEND OR FOE?
Pegue munição e armas e depois colete os explosivos. Com o furgão, vá até a construção dos coreanos. Coloque a bomba no local mostrado. Basta apertar os botões na mesma ordem que sinalizado. Retorne para a van e entre no buraco que abriu. Mate as hordas de inimigos que aparecem dos dois lados. Leve a van até o local sinalizado no GPS.

ARMS OUT OF HARM'S WAY
Entre em um carro e siga até à doca. Adentre a abertura e elimine os inimigos. Aproveite a munição e não se esqueça de pegar o Body Armor. Pilote o Wet Ski e atire nos rivais.

THE WAGES OF HSIN
Colete os explosivos, entre em um carro e dirija-se à base dos coreanos. Exploda os três pontos indicados no mapa. Instale a última bomba na parte central e pule para a água.

MISSÕES DO RUDY D'AVANZO

GRAVE SITUATION
Seu objetivo é proteger D'Avanzo e matar os rivais no cemitério. Encoste-se nas paredes para atirá-los, e colete munição, Body Armor e granadas na última leva de inimigos.

THE WORLD'S A STOOGE
Você terá de matar três ratos de D'Avanzo espalhados pela cidade. Basta seguir a indicação no GPS. Não importa a ordem. Acabe com os guardas antes de seguir os ratos.

OVERSIGHTS
Leve D'Avanzo de carro até onde mostra o GPS. Depois que sair do veículo, suba as escadas, pegue a sniper e não o perca de vista. Proteja-o, atirando nos inimigos.

MISSÕES DO LESTER

DOUBLE TROUBLE
Com a moto do Lester, prossiga até o ponto de encontro dos motoqueiros. Impressione-os queimando o pneu, segurando botões de acelerador e freio e depois o de freio. Faça o trajeto determinado pelos checkpoints e pule a rampa. Saia da moto para espancar os motoqueiros. Volte para moto e atire nos dois motoqueiros e deixe um escapar. Encontre com Lester para pegar os explosivos. Acelere na rampa para entrar no parque e instale a bomba no globo, repetindo o código de ativação.

FASTER PUSHER MAN! SELL! SELL!
Como traficante de drogas, você deve vender um pacote inteiro de cocaína, competindo com outros vendedores. Se acabar a droga deles antes, perde. Por meio do GPS, analise as opções de rota para achar os consumidores. Se o vendedor estiver muito próximo do comprador, ignore e procure outro.

CONVOY CONFLICT
Com bastante munição, vá com Lester de moto até a doca. Proteja as vans, atirando nos adversários. Fique distante, cerca de dois carros, para não ser surpreendido pelos ataques dos inimigos. No final, destrua o bloqueio da rua e mate os adversários.

SEE NO EVIL
Equipe-se com munição e siga o carro do Lester de moto. Elimine os motoqueiros que tentarem ameaçá-lo. No apartamento, mate as três hordas de motoqueiros. A região próxima da porta é um bom local para disparar. NW

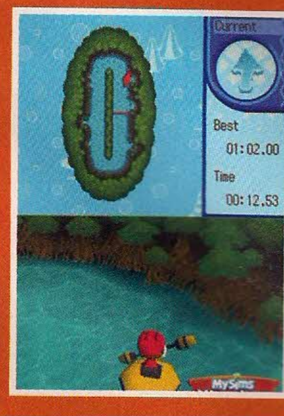
TOP SECRET DS

MYSIMS KINGDOM

DESTRAVE A ROUPA DE DETETIVE
Pause o jogo e faça a combinação a seguir: esquerda, direita, esquerda, direita, esquerda, direita

DESTRAVE A ROUPA DE SAMURAI
Para essa roupa, serão necessários dois códigos, um para o corpo e outro para o capacete. Pause e faça o seguinte:
Armadura - Y, X, direita, esquerda, L, R, baixo, cima
Capacete - X, Y, R, L, X, Y, R, L

DESTRAVE A ROUPA DE PUNK
Mais uma vez, serão dois códigos - um para a calça e outro para a camisa.
Pause o jogo e faça:
Parte de baixo - Esquerda, R, L, Direita, Y, Y, X, X
Parte de cima - Cima, X, Baixo, Y, Esquerda, L, Direita, R







ESTRANHA tiara, moçoila!

YU-GI-OH! 5D'S STARDUST ACCELERATOR: WORLD CHAMPIONSHIP 2009

HABILITAR OPONENTES DO SINGLE DUEL

ALIEN OVERLORD: Compre todas as partes centrais do D Wheel
ANTIQUE GEAR ULTIMATE GOLEM: Invoque-o uma vez
ARCANA FORCE EX - THE DARK RULER: Invoque-o uma vez
BARBAROS: Acumule 200 horas de jogo
BLUE EYES WHITE DRAGON: Invoque-o uma vez
BRYONAC - ICE DRAGON BOUNDARY: Faça 200 Synchro-Summons
COLOSSAL FIGHTER: Compre todas as partes frontais do D Wheel
DARK ARMED DRAGON: Invoque o Armed Dragon lvl10
DOOM DOZER: Compre todas as partes traseiras do D Wheel
DRAGON D END: Invoque D Hero Bloo-D uma vez
E HERO DARK GAIA: Use o Speed Speel 300 vezes
E HERO HELL GAINER: Acumule 50 horas de jogo
ENDYMION: Vença todos os single tournaments uma vez
EXODIOS: Vença usando o Exodios' Effect
GLADIATOR BEAST GYZARUS: Invoque Heraklinos uma vez
HORUS LVL 8: Use o Magic Card 750 vezes
JINZO NINGEN - PSYCHO LORD: Use o Trap Card 500 vezes
JUDGEMENT DRAGON: Use 1000 Special Summons
LIGHT AND DARKNESS DRAGON: Acumule 100 horas de jogo
MONTAGE DRAGON: Faça todos os cinco Duel Puzzles no modo Story
STARDUST DRAGON / ASSAULT MODE: Invoque-o uma vez
ULTIMATE INSECT LVL 7: Invoque o Ultimate Perfect Great Moth
VENOMINAGA: Invoque-o uma vez
YUBEL: Invoque Yubel Das Extremer Traurig Drachen em sua terceira forma





O JOGO com o maior nome do mundo?

POKÉMON PLATINUM



Habilite a National Pokedex
Complete a Sinnoh Pokedex registrando visualmente todos os 210 pokémon regionais, e depois procure o professor Rowan em seu laboratório

Veja neve caindo em Snow Point
Vá para Snow Point City no dia 12 de janeiro e você verá pequenos cristais de gelo caindo pela cidade. É um easter egg que faz referência a Junichi Masuda, o diretor do Gamefreaks e compositor da Pokémon Music



POODLE COSMICO, ataaaacaaar!

Mensagem de Feliz Aniversário de Dawn / Lucas
Depois de derrotar a Elite 4, ligue o DS no dia do seu aniversário (ou ajuste o relógio para a ocasião correspondente). Falando com Dawn / Lucas, ele / ela lhe dará os parabéns

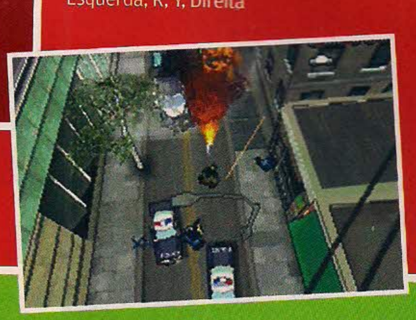
GRAND THEFT AUTO: CHINATOWN WARS

CÓDIGOS SECRETOS

Utilize essas sequências durante a partida, sem pausar:

COLETE À PROVA DE BALAS: L, L, R, B, B, A, A, R
CÉU NUBLADO: Cima, Baixo, Esquerda, Direita,X,Y,L,R
MUNIÇÃO EXPLOSIVA PARA PISTOLA: L, R, X, Y, A, B, Cima, Baixo
RENOVAR ENERGIA: L, L, R, A, A, B, B, R
FURACÃO: Cima, Baixo, Esquerda, Direita, B, Y, R, L
CHUVA PESADA: Cima, Baixo, Esquerda, Direita, A, X, R, L
CHUVA NORMAL: Cima, Baixo, Esquerda, Direita, Y, A, L, R
TEMPO ENSOLARADO: Cima, Baixo, Esquerda, Direita, A, B, L, R
DIMINUIR NÍVEL DE PERSEGUIÇÃO: R, X, X, Y, Y, R, L, L
AUMENTAR NÍVEL DE PERSEGUIÇÃO: L, L, R, Y, Y, X, X, R
KIT DE ARMAS 1: R, Cima, B, Baixo, Esquerda, R, B, Direita
KIT DE ARMAS 2: R, Cima, B, Baixo, Esquerda, R, A, Direita
KIT DE ARMAS 3: R, Cima, B, Baixo, Esquerda, R, Y, Direita
KIT DE ARMAS 4: R, Cima, B, Baixo, Esquerda, R, X, Direita

Habilite táxis à prova de balas
Faça 15 corridas de taxista seguidas, sem que o tempo acabe, e todos os táxis serão impenetráveis quando você estiver dentro deles. Esse cheat não conta nas estatísticas do jogo.



FACILIDADES DA VIDA DO CRIME

Fazendo certas peripécias, você consegue algumas vantagens muito bacanas. Veja a seguir:

DESCONTO NA LOJA DE ARMAS AMMU-NATION: Obtenha medalhas de ouro em todas as armas no Gun Club
MEDALHA DE OURO: Obtenha uma pontuação de 10000 para uma arma
IMUNIDADE AO FOGO: Obtenha uma medalha de ouro nas missões de Bombeiro
AUMENTAR RESISTÊNCIA DO COLETE À PROVA DE BALAS: Complete todas as cinco rodadas das missões Vigilante com 100% de mortes
CORRIDA INFINITA: Complete as 5 missões Paramedic
ENERGIA REGENERATIVA: Faça ambas as missões Noodle Delivery, conseguindo ouro
UPGRADE NA MALA DE ENTREGA: Faça ambas as missões Mail Courier, conseguindo ouro

TROFÉUS

DIAMOND PILLBOX: Habilitável através da venda de alucinógenos
GOLDEN BINOCULARS: Habilitável após você achar 40 traficantes
JEWELED BONG: Habilitável através da venda de anti-depressivos
JEWELED KEY TO THE CITY: Seja dono de todos os 21 esconderijos da cidade
PLATINUM SYRINGE: Habilitável através da compra de heroína
SILVER SAFE: Obtenha $2000 de lucro
TITANIUM BRIEFCASE: Ache todos os 80 traficantes
WOODEN SPOON: Obtenha um prejuízo de $500



"VOU PEGAR quem roubou minha pastelaria"

SONIC AND THE BLACK KNIGHT

PERSONAGENS EXTRAS NO MODO ADVENTURE:
Termine o modo Knight's Passage para habilitar Lancelot, Gawain e Percival
Personagens para o modo multi-player: Siga os procedimentos a seguir para habilitar mais personagens no modo multiplayer
AMY ROSE: Vença o chefão final
BLAZE: Vença Lady Percival
JET: Consiga 5 estrelas em Great Megalith - modo Beat the Clock
KING ARTHUR: Colete todos os 5 "King Arthur's Legends"
KNUCKLES: Vença Sir Gawain
SHADOW: Vença Sir Lancelot
SILVER: Complete a missão "Lancelot Returns" em Deep Woods
TAILS: Termine a primeira missão de Castle Camelot

PERFIS DE PERSONAGENS NO GALLERY MODE
BLACKSMITH / TAILS: Use o Balcksmith pelo menos 20 vezes
NIMUE / AMY: Termine a fase Crystal Cave - Rampage com cinco estrelas
SIR GALAHAD / SILVER: Termine a fase Knight's Passage - Legacy com 5 estrelas
SIR GAWAIN / KNUCKLES: Em Titanic Plains, vença o chefe - Sir Gawain - obtendo 5 estrelas ao terminar a fase
SIR LAMORAK / JET: Termine a fase Dragon's Lair - Legacy com 5 estrelas
SIR LANCELOT / SHADOW: Em Deep Woods, vença o chefe - Sir Lancelot - obtendo 5 estrelas ao terminar a fase
SIR PERCIVAL / BLAZE: Em Molten Mine, vença o chefe - Sir Percival - obtendo 5 estrelas ao terminar a fase





RÁPIDO! Corra para as colinas!

THE HOUSE OF THE DEAD: OVERKILL

Director's Cut Mode:
Termine o Story Mode uma vez
Dual Wield Mode:
Termine o modo Director's Cut
Arma HandCannon:
Termine o Story Mode
Arma Mini-gun:
Termine todos os níveis do modo Director's Cut

Gangsta Bonus:
Mate 50 mutantes ou mais no estilo Gangsta (segure o Wii Remote de lado) para ganhar um bônus de $1337 no final de cada nível





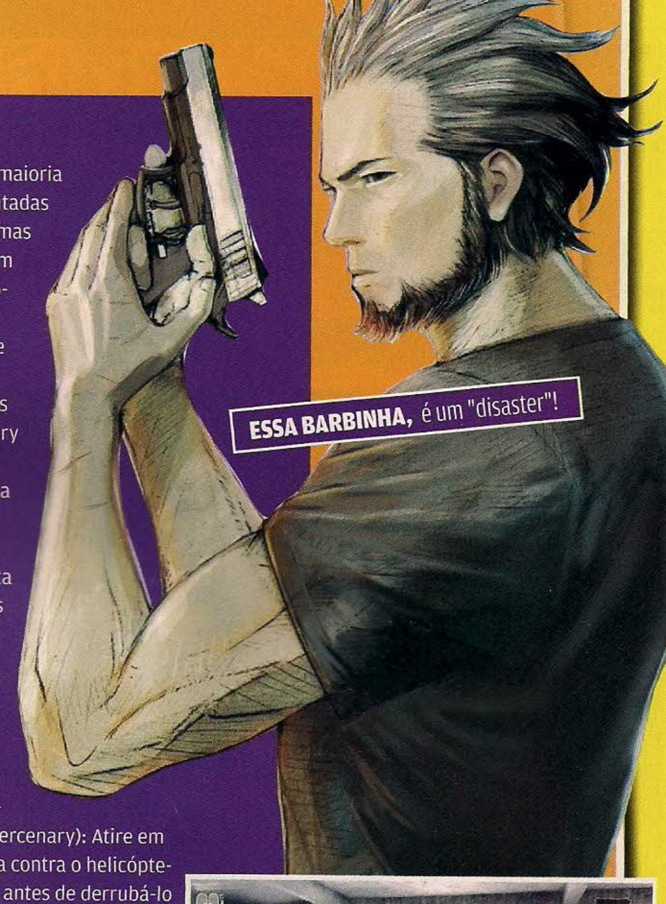
"É ASSIM que dá os pipoco, certo, mano?"

DISASTER: DAY OF CRISIS

ROUPAS EXTRAS
Para obter mais roupas, siga os passos abaixo:

Barbarian: Colete todos os Stamina Campaign Signs
Earthquake: Encontre o item secreto em Port Alex
Fire: Encontre o item secreto em Port Alex
Frog costume: Faça o resgate de Lahar, na fase 15, em 25 segundos ou menos
Heavy rain: Complete o jogo em qualquer dificuldade
Hurricane t-shirt: Examine repetidas vezes a porta do banheiro feminino na fase 18 - Mud and Mercenaries
Mech ray: Termine o jogo no modo Real Disaster
Rescuer: Termine o jogo em qualquer dificuldade
Rescuer uniform: Faça todos os 45 resgates do jogo
Samurai: Pegue todos os 100 títulos
Tsunami: Encontre o item secreto em Ferry
Volcano shirt: Depois de salvar Iris do rio de lava, pule por cima do pequeno buraco para encontrá-la em um barril
Dificuldade real disaster: Consiga 50 títulos ou mais (títulos são obtidos quando você completa o jogo)

Armas secretas: A maioria das armas são habilitadas através da compra, mas algumas só aparecem depois de certos processos.
Deep impact (O rifle usado por Gregory): Atire em 10 granadas na luta contra Gregory antes de matá-lo
Immolator (A pistola usada pelo Major Evans): Atire em 10 facas na primeira luta contra o Major Evans antes de derrotá-lo
Twister (A espingarda usada pelo Coronel Haynes): Complete o jogo em qualquer dificuldade
Volcano (O lança-foguetes de Shadow Mercenary): Atire em 10 mísseis na batalha contra o helicóptero em Mount Rosalia antes de derrubá-lo
Opções destraváveis: Completando o jogo em qualquer dificuldade, você habilita as opções Artwork Gallery, Extra Disaster Files, Final Shooting Gallery, Movie Gallery e Alternate Ending

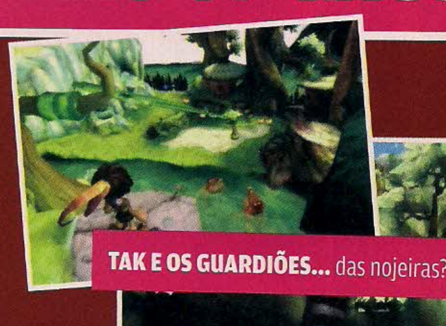


ESSA BARBINHA, é um "disaster"!

TAK AND THE GUARDIANS OF GROSS

PASSWORDS
No menu principal, vá para Extras e acesse a opção Cheat Code Menu. Digite os códigos a seguir para habilitar novos segredos:

Sneaker
Todos os Awards obtidos
Frivers
Habilita todas as Concept Arts
Gudgeon
Habilita todos os níveis
Curling
Habilita todos os mini-games
Cakeday
Habilita o Infinite Nova
Krunkin
Habilita Invulnerabilidade
Unicorn
Habilita o Rainbow Tail
Codmode
Habilita Inimigos mais Fracos





TAK E OS GUARDIÕES... das nojeiras?

WiiWARE & VIRTUAL CONSOLE

A melhor seleção do que o Virtual Console tem para você



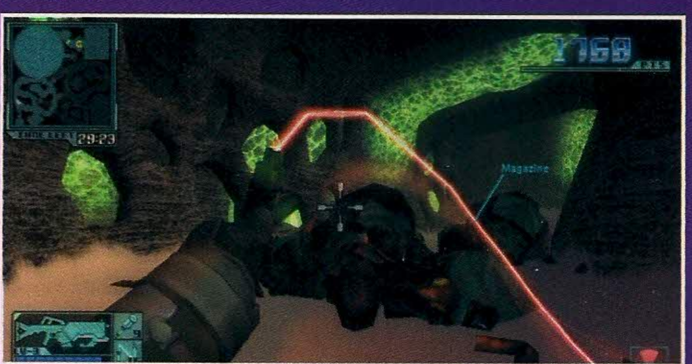


ONSLAUGHT (WiiWARE)

NOVOS MODOS DE DIFICULDADE
Além dos três níveis padrão, existem mais dois modos diferentes para complicar a sua vida:
Dificuldade expert
Termine o jogo na dificuldade Hard
Dificuldade ultra
Termine o jogo na dificuldade Expert

LOCAIS PARA UPGRADE DE ARMAS
Cada arma no jogo, incluindo granadas e o chicote, possuem dois ugradesm, que têm continuidade quando se inicia uma nova partida. A seguir, as localizações de cada upgrade:
SMG
Nível 2 em uma caixa na Missão 3
Nível 3 depois de terminar o jogo na dificuldade Hard
Shotgun
Nível 2 em uma caixa na missão 11
Nível 3 depois de terminar o jogo na dificuldade Expert
Assault rifle
Nível 2 em uma caixa na missão 5
Nível 3 depois de terminar o jogo na dificuldade Ultra

Rocket launcher
Nível 2 após terminar, com rank S, as missões 9, 10 ,11 na dificuldade Normal
Nível 3 após terminar as missões 1-12 na dificuldade Ultra, com rank S
Grenades
Nível 2 após terminar, com rank S, as missões 1, 2, 3 na dificuldade Normal
Nível 3 após terminar as missões 1-8 na dificuldade Hard, com rank S
Whip
Nível 2 após terminar, com rank S, as missões 5, 6, 7 na dificuldade Normal
Nível 3 após terminar as missões 1-8 na dificuldade Expert, com rank S



SUPER MARIO BROS. 3 (VIRTUAL CONSOLE)

PERSONAGEM ATRÁS DO CENÁRIO
Basta você ficar agachado em um bloco branco por alguns segundos. Seu personagem vai "cair" atrás do cenário, permitindo a você transitar por ali por uns 30 segundos

Pule para a fase 8
Você deve usar o item Warp Whistle para ser levado à Warp Zone, e no local deverá usar outro Warp Whistle.

Bowser mansinho
Apenas a parte superior de Bowser pode lhe causar dano. Sendo assim, você pode enfrentá-lo como Small Mario. Como alternativa, o Mario em sua forma grande pode abaixar quando Bowser pular. De um jeito ou de outro, você sai da luta ileso.





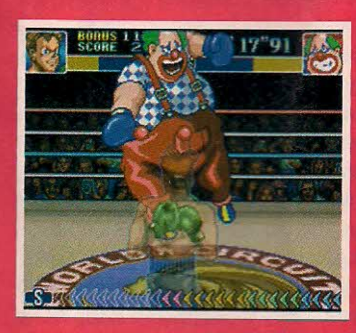
PLANET PACHINKO (WiiWARE)

DUPLICAR A QUANTIDADE DE VIDAS INICIAIS

Dá para você começar uma partida com o dobro de vantagem. Para tanto, faça a sequência B, A, B, A, Cima, Direita, Menos, Esquerda, Menos



SUPER PUNCH-OUT (VIRTUAL CONSOLE)



PASSWORDS PARA NOVOS EFEITOS

Apesar de não terem influência direta no jogo, esses códigos não deixam de divertir:

Entrar com seu nome em japonês
Ilumine a opção New Game e aperte X+A

Teste de som
Quando o logotipo da Nintendo aparecer, segure os botões L e R no segundo controle. Para ouvir os sons, você deverá usar o primeiro controle.

Novo campeonato
Para habilitar o Special Circuit, você deverá terminar, com uma pontuação de 4-0, os circuitos Minor, Major e World

Final especial
Para ver novas cenas no final do jogo, simplesmente vença o Special Circuit sem perder nenhuma luta

Mudar a posição das mãos do seu oponente
No início da luta, se você segurar o direcional para cima até o som do gongo, seu inimigo começará a luta com as mãos para cima, bloqueando ataques a cabeça. Se não segurar nenhum botão, as mãos dele estarão baixas, protegendo a região abdominal. Isso serve para elaborar algumas estratégias para iniciar as batalhas.

LIT (WiiWARE)

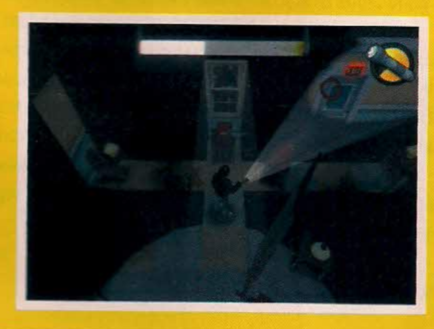
DIFICULDADE DARK
Termine o jogo uma vez

Jogue como Rachael
Termine o jogo respondendo a todas as chamadas telefônicas de Rachael. São 12 ao todo

FINAIS
Existem dois finais do jogo, realizáveis de acordo com certas atitudes que você toma durante a partida.

Final bom
Responda a todas as chamadas telefônicas de Rachael. São 12 ao todo. NOTA: se você tiver que reiniciar uma sala, deverá responder à chamada de novo

Final ruim
Não responda nenhuma, ou responda menos que 12 chamadas telefônicas de Rachaell



HIGH VOLTAGE HOT ROD SHOW (WiiWARE)





PINTURAS NOVAS
Para habilitar pinturas mais bacanudas, faça o seguinte:

PINTURA 2
Termine o Medium Championship

PINTURA 3
Termine o Hard Championship

NOVOS CAMPEONATOS
Existem outras competições a serem habilitadas:

Medium championship
Termine o Easy Championship

Hard championship
Termine o Medium Championship

BIT.TRIP BEAT (WIIWARE)

NOVOS NÍVEIS
Para habilitar novos níveis, você deverá bater as mais altas pontuações. No caso, o número a ser ultrapassado é 500.000:

Descent
Vença o nível Transition com pontuação mínima de 500.000

Growth
Vença Descent com pontuação mínima de 500.000



COMUNIDADE

ÍNDICE

70 Cartas
72 Mundo N
73 Cruzadinha N
Qual é o Game?
74 Objetos de Desejo
Produdo do Mês
75 7 Erros

CORREIO N

Mostre sua opinião na Comunidade da NW

CARTA DO MÊS

CARTA DO MÊS!



MUDANÇAS ACONTECEM

O ano era 1998. No início do mês de setembro, fui comprar minhas revistas de videogames de costume (que nem existem mais) e eis que me deparei com uma revista nova, uma tal de Nintendo World. Sendo feliz proprietário de um Nintendo 64 fiquei maluco com a publicação de uma revista oficial da Nintendo no Brasil, porque desde a compra do meu NES, em 1990, sempre sonhei com uma revista à la Nintendo Power. Desde então, passei a comprar a NW mensalmente.

O tempo passou, a NW trocou de casa algumas vezes, alterou sua periodicidade, seu editor-chefe, seu preço, o papel da capa e das folhas internas, enfim, passou por diversas modificações para bem e para mal. Muitos reclamaram, outros abandonaram a revista, mas ninguém parou para refletir que todos nós mudamos ao longo dos anos. Analisando friamente, hoje, com 26 anos, não vejo a edição nº 1 da Nintendo World com os mesmos bons olhos da época que comprei.

Ao longo dos anos, embora muitas decisões tomadas pelos integrantes da NW não tenham me agradado, não tenho condições de criticar a revista, pois, certamente, essas decisões foram feitas diante de um contexto do qual jamais teremos conhecimento, e tudo pensando em não ver a NW acabar.

Ressalto que o "período negro" da NW coincidiu com o período triste para a própria Nintendo - baixas vendas do GameCube - e com a desleal concorrência da internet, que rouba os holofotes das novidades sobre games. Tanto isso é verdade, que grandes publicações estão fechando suas portas mundo afora.

A NW tem tentado se renovar a cada mês e tem se mostrado forte e inteligente nesse sentido, trazendo conteúdo totalmente nacional e fugindo do ponto comum das demais publicações, apresentando conteúdo exclusivo e mais detalhado.

Agora, mais do que nunca, vejo a NW mais parecida com o universo Nintendo, pois vem privilegiando a revolução do mercado, com criatividade, em detrimento da simples evolução, que já se mostrou caminho fadado à extinção.

É o sinal dos novos tempos e NW, seguindo os passos da Nintendo, está no caminho certo.

Carlos Eduardo Netto Alves, Curitiba
Via Orkut

O desafio de se fazer uma revista de games é enorme, Carlos, e tudo isso que você disse a gente assina embaixo. Todas as mudanças feitas na revista aconteceram para preservar a sobrevivência da mesma e pensando em vocês, leitores. Nós fazemos questão de ir até a comunidade Ning, Orkut e tantos outros cantos para ver o que vocês querem. Os tempos mudaram e a Nintendo World também. É um desafio lançar todo mês um conteúdo 100% original e nacional, feito de gamer brasileiro para gamer brasileiro. Mas a gente é apaixonado pela Big N, e isso que faz a revista ser lançada todo mês com esse espírito Nintendo. É Nintendo ou nada.

ATENÇÃO!
A revista Nintendo World se reserva o direito de editar as cartas e e-mails recebidos. Não disponibilizamos qualquer tipo de serviço de dicas (via telefone, e-mail ou carta), pois reservamos um espaço interno para isso.

DÊ SEU RECADO
Envie e-mails para:
redacao@nintendoworld.com.br
Ou carta para:
Revista Nintendo World
Rua Heitor Penteado, 585
Sumarezinho - São Paulo/SP
CEP 05437-000
Tel: (011) 2877-6050

DESANIMADO

Sei que esse tipo de crítica é mais velha que o Mickey da época preto e branco, mas vamos lá. Desde que eu comecei a comprar a NW (edição 26), eu me sentia - literalmente - dentro da Nintendo. Muitas informações, conteúdo rico e além de tudo, carisma. Não sei se vocês pensam assim, mas a revista também tem seu "carisma". Parece que as pessoas que trabalharam nela, transportaram tudo isso para a revista. Eu a lia com um sorriso de orelha a orelha, ficava muito empolgado pra chegar a próxima edição, enfim... Era a melhor publicação oficial que já inventaram.
Mas de uns tempos pra cá, já não sinto a mesma emoção de antes. Eu a leio e depois fecho. As revistas mais antigas tenho costume de ler várias vezes, de tão boa que elas eram. Hoje já não sinto este mesmo prazer.
Olho para a NW na banca, não me da mais aquela sensação de felicidade que eu tinha antes, agora o pensamento que vem quando vejo a NW na banca é de "Chegou a Nintendo World". Antigamente, era: "Nossa, a Nintendo World já ta aqui, vou levar agora". Então pessoal, escrevo aqui para confessar a vocês que não vejo mais aquele brilho na NW como antes via, não vejo o sorriso no rosto daquele garoto que antes a lia. Espero que vocês possam deixar a revista muito mais carismática, e que passem mais do entusiasmo de todos vocês para ela, pois assim, a revista será como antes - não somente eu - mais como todos os leitores a liam!

Rui
Via Orkut

Esse tipo de comentário a gente escuta sempre. E não é de hoje. Respeitamos sua opinião, Rui, mas o que acontece é que não é a revista que perdeu o carisma ou o charme. É que nós crescemos e passamos a ver as coisas de uma maneira diferente. Não tem como comparar a emoção de quando a gente é mais novo e vê um produto como uma revista de games com a sensação que temos quando somos mais velhos, mais experientes e muito mais críticos. Querendo ou não, isso influencia muito na hora que fazemos a velha comparação: "antigamente era melhor". Não é que antigamente era melhor, nós que éramos muito menos críticos. Isso vale para tudo: brinquedos, jogos, costumes etc.
Às vezes precisamos parar e refletir se são as coisas que estão chatas ou nós que perdemos o olhar entusiasmado de uma criança ao passar na banca.

TOQUE FEMININO

Leio a Nintendo World há quatro anos, pode ser até difícil alguém começar a ler uma revista sobre Nintendo em uma época em que muitos no Brasil nem sabiam da existência do GameCube. Desde lá me apaixonei pela revista e compro todo mês, muitas das minhas amigas dizem que é estranho uma garota comprar mensalmente uma revista de videogame, mas eu me orgulho de jogar mesmo sendo mulher e tendo 19 anos. Parabéns pelo trabalho e continuem à todo vapor, porque a revista está cada vez melhor.

Larissa Fernandes, São Paulo
Via Orkut

A gente sempre fica muito contente em ver que nosso público é muito variado. Recebemos mensagens de garotos e garotas de todas as idades, Larissa. Por isso, fale para suas amigas darem uma chance e deixarem o preconceito de lado que elas também vão virar fãs da Nintendo World.

MUNDO N

Nostalgia, informação e um monte de cultura gamer

TOP 10: PIORES CAPAS DE JOGOS DE 2008

Estamos quase no meio de 2009 e olhando os jogos lançados ano passado, percebemos quantas capas ruins foram criadas. E o pior é que em boa parte dos casos que vamos listar o velho ditado "não julgue o livro pela capa" não se aplica; os jogos são ruins também.



10 FROM THE ABYSS

Nós entendemos que os japoneses gostam de personagens femininos com poucas roupas e com poses duvidosas, mas... substituir uma calça por um cinto foi demais. Sem falar na espada ao contrário e a cara andrógena. Péssimo gosto.

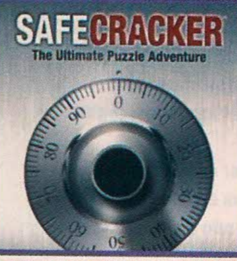
9 PUZZLER COLLECTION

Ok, você faz um jogo com 2000 minigames baseados em jogos de tabuleiro. E então você faz uma capa com quatro (eu disse QUATRO) pequenas telas perdidas no meio do fundo em degradê... Tudo errado.



8 SAFECRACKER

Tá com preguiça de pensar em algo criativo? Sem problemas, afinal de contas, qual a importância de ser criativo em uma capa de um jogo que ficou apenas dois anos em desenvolvimento? Coloca uma chave de cofre flutuante que ta ótimo.





7 KITTY LUV

Jogos de animais não só são insuportáveis como possuem as capas mais absurdas. Veja essa: um gato brincando com um novelo de lã próximo a um rato de brinquedo e de um urso de pelúcia. E a capa ainda pede para você amar esse gato. Como?

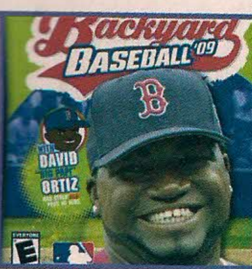


6 PETZ RESCUE: OCEAN PATROL

Nada contra a boa ação dos personagens, mas resgatar uma tartaruga marinha ou um golfinho não me parece nem um pouco divertido. Então o por que do sorriso enorme do garoto? Salvem a tartaruga... desse jogo.

5 BACKYARD BASEBALL 09

Ah, um sorriso bonito desse só poderia ser mesmo de um legítimo membro da família Ortiz! David "Big Papi" Ortiz é primo do editor dessa revista. Basta comparar as fotos para perceber as semelhanças. O branco dos olhos é idêntico. Impressionante.



4 PETZ DOGZ FASHION

Mais animais na capa. Eu tenho dó desses pobres bichinhos. Veja só ao que eles tem que passar para ganhar um osso ou um pote de ração. Que boina é aquela? E um cachorro vestido de anjo? Mas que... Auréola? Cachorro com áurea? Essa foi demais.





3 PET PALS ANIMAL DOCTOR

Você sabe usar o Photoshop? Não? Então já pode mandar seu currículo para a Majesco, pois eles não parecem se importar com pós-produção em suas capas. Eles colocaram 17 imagens em uma delas e um cara no fundo que abriu a porta e deve ter pensado: "Mas que p%$# é essa?

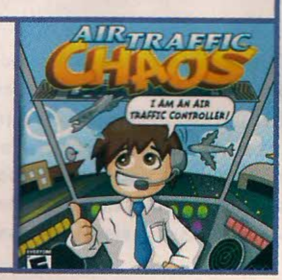


2 RAFA NADAL TENNIS

Não somos maldosos. Juro que sempre tentamos ver o lado mais bondoso de cada coisa. Mas essa foto foi forçar a amizade com o Nadal, Codemaster. O que os filhos do cara vão pensar quando verem isso?

1 AIR TRAFFIC CHAOS

Tudo errado. Um jogo onde você é um controlador de vôo lançado dia 11 de setembro. E para piorar o humor negro, vários aviões em rota de colisão no fundo e o cara da capa visivelmente nervoso com a situação. Vejam as gotas. Exemplo perfeito em como não ser feliz com uma estratégia de marketing.



QUAL É O GAME?

Você joga coisa antiga?

Depois de dois meses, finalmente alguém acertou o “Qual é o game?”. O vencedor é o Diogo di Pronalio, de Quixeramobim, Ceará. Parabéns pela memória fotogênica, Diogo. O jogo era mesmo Disney's Magical Quest 3 Starring Mickey and Donald.

Esse mês mais um desafio: qual será o jogo da imagem ao lado? Mande seu palpite para redação@nintendoworld.com.br Escreva “Qual é o Game” no assunto, nome do jogo, seu nome e endereço completo. Os três primeiros e-mails com a resposta certa vão aparecer aqui na próxima edição. Boa sorte!



CRUZADINHA N

Teste seus conhecimentos e aprimore sua memória Nintendista

Este mês a nossa cruzadinha é uma homenagem ao jogo que ilustra a capa dessa NW. Sabe tudo sobre Punch Out? Se não souber, basta dar uma lida na nossa matéria de capa para matar as charadas da Cruzadinha N.

Horizontal

2. Nome do lutador real que figurou em um antigo game da série Punch Out!!
4. "Vitória por ____" - palavra usada regularmente para descrever um tipo de derrota / vitória, em português.
6. Jogo de boxe 3D para o falecido Virtual Boy
7. Personagem que aparece como juiz em um antigo game Punch Out!!

Vertical

1. Nome do lutador gordão de Punch Out!!
3. Nome do lutador de Punch Out!! que aparece em Super Smash Bros. Brawl
5. Primeiro console caseiro da Nintendo a receber Punch Out!!

Confira se você acertou todos os nomes: 1. Kinghippo | 2. Miketyson | 3.Littlemac | 4.Nocaute | 5. Nes | 6. Teleroboxer | 7. Mariobros |

OBJETOS DE DESEJO

Porque gamer gosta de colecionar

Tem gente que adora se vestir como os personagens que gostam. Mas tem gente que tem um pouco de vergonha de sair de macacão e suspensórios pela rua, e preferem fazer pequenas referências nas roupas que usam. Chamamos uma especialista em moda para escolher as roupas baseadas em games mais famosas (e fashion) do mercado.

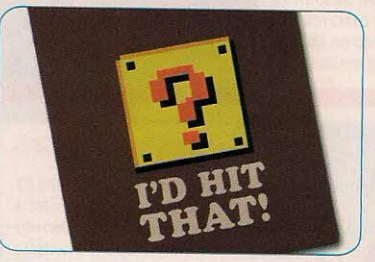


GRAVATA 8-BIT

Há pessoas que acham que terno e camisa social são roupas muito intimadoras. E a solução para balancear esse "look" é uma gravata em 8-bit. E elas ainda estão disponíveis em duas cores: azul e vermelho. Não é demais?

Preço: US$14,99

Onde encontrar: http://thinkgeek.com



CAMISA DO BLOCO "?"

O que será que pode sair dessa caixa? Um cogumelo? Uma estrela de invencibilidade? Uma moeda? Essa camisa vale não somente pela homenagem ao clássico jogo do bigodudo, mas também pela criatividade da frase: "eu bateria aí".

Preço: US$19,99

Onde encontrar: http://thinkgeek.com

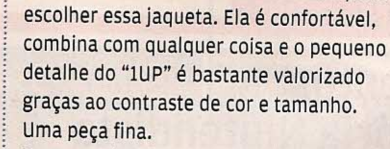
JAQUETA 1UP

Quem tem um estilo mais reservado pode escolher essa jaqueta. Ela é confortável, combina com qualquer coisa e o pequeno detalhe do "1UP" é bastante valorizado graças ao contraste de cor e tamanho. Uma peça fina.

Preço: US$43,99

Onde encontrar: http://thinkgeek.com





SALVE A PRINCESA!

Você passou anos derrotando inimigos e mais inimigos para conseguir chegar ao castelo certo e salvar a princesa. Nada mais justo que expressar esse sentimento em uma camisa como essa. Dá até emoção. Melhor só seria se tivesse o Link. Ou será que já tem?

Preço: US$19,99

Onde encontrar: http://thinkgeek.com



Os mais divertidos acessórios Nintendistas

PRODUTO DO MÊS

Gosta de jogar Elite Beat Agents no DS? E que tal Rock Band ou Guitar Hero no Wii? Em jogos musicais, e em todos os outros, uma boa qualidade de som é essencial para garantir a diversão, diz aí? E é por isso que a Edifier lançou no nosso mercado a caixa de som E3350 Colorida, que, além de um design lindo, possui subwoofer em formato de pirâmide, sete cores diferentes e ainda tem caixas satélites de duas vias.

A potência é de 50W RMS e vai fazer sua jogatina no Wii ou no DS ser muito mais emocionante - sem tirar o charme de sua sala. Mais informações no site: www.edifier.com.br.



7 ERROS

Quem procura acha

Mega Man pode estar protagonizando dezenas de jogos que não sejam parecidos com o clássico que conquistou todos nós, mas nunca vamos esquecer do robozinho azul e sua aparência juvenil. Só que algum engraçadinho tentou pregar uma peça em nossas lembranças mudando algumas partes dessa imagem. Será que você consegue descobrir o que mudou?





Confira se você encontrou todos os erros:
1. Cor de Mega Man | **2.** Falta de um dos inimigos voadores no céu | **3.** Personagem de cabeça para baixo na direita do cenário | **4.** Cor do "V" no capacete do personagem acima de Mega Man | **5.** Personagem "vesgo" à direita de Mega Man | **6.** Máscara do personagem à esquerda de Mega Man | **7.** Ventilador no peito do personagem à esquerda


UM REINO repleto de desafios

PUZZLE KINGDOMS

Quando todo mundo pensa que um gênero já chegou em seu ápice, a indústria surpreende com algo completamente fantástico. E foi exatamente isso que aconteceu quando Puzzle Quest: Challenge of the Warlords foi lançado, em 2007.

Entretanto, a produtora Infinite Interactive quer mostrar que o gênero de quebra-cabeças pode evoluir ainda mais, e seguindo a trilha de Puzzle Quest, ela está pronta para colocar no mercado Puzzle Kingdoms, uma sequência que promete não somente continuar, mas também expandir o universo criado pela empresa.

Puzzle Kingdoms é um grande misto entre quebra-cabeça e RPG. Você controlará um general de guerra que precisa recrutar novos membros para seu grupo, sejam eles soldados ou monstros mágicos. O enredo vai colocar seu general no reino de Etheria, tendo que resolver diversas missões pelo local, ao bom estilo Puzzle Quest, ou seja, não espere caminhar em campos 3D. Tudo é baseado na estratégia e, claro, nos quebra-cabeças.

Ao encontrar um adversário que não goste muito da ideia de você revirar seu calabouço em busca de um artefato mágico, uma batalha vai começar.

As lutas acontecerão de forma muito parecida com Puzzle Quest: você terá acesso a um painel com diversos blocos coloridos. Só que, ao invés de movimentá-los como acontece em Bejeweled (e nas dezenas de jogos baseados em sua mecânica), você empurra linhas que ficam nas extremidades do painel. Seu objetivo? Unir blocos iguais em formas específicas, como as encontradas em Tetris.

UNA OS BLOCOS E ATAQUE

Ao conseguir unir cores iguais e símbolos, você ganhará gemas de ataque, usadas para (adivinhem!)... Atacar! Cada membro do seu grupo precisará de diferentes tipos e quantidades de gemas de ataque para realizar os poderes especiais. Um dragão, por exemplo, demandará quatro gemas vermelhas para soltar um ataque flamejante.

A grande diferença de Puzzle Kingdoms é que você terá que se preocupar não apenas com seu personagem, mas com todo o reino e com seus membros do grupo. Recrutar novos mercenários vai demandar dinheiro ganho nas batalhas e ao completar as quests. Ou seja, é um ciclo vicioso em todos os sentidos, que promete ser ainda mais profundo que Puzze Quest.

Itens também poderão ser usados para melhorar seu personagem, como botas, espadas e escudos. Os heróis ainda poderão usar mágicas, por meio das gemas de ataque não utilizadas pelos seus guerreiros.

O multiplayer será local e não há muitas chances de aparecer um modo online dessa vez. Uma pena, já que tanto o DS quanto o Wii possuem muitos jogos que utilizam a rede Wi-Fi da Nintendo com muita precisão.

Os comandos da versão de Wii serão todos executados utilizando o pointer do Wii Remote. A produtora ainda falou da possibilidade de incluir uma opção para usar a alavanca analógica do Nunchuck, mas ainda não confirmou se realmente isso vai acontecer.

Nós estamos muito ansiosos para testar Puzzle Kingdoms, que realmente parece pronto para superar a experiência de Puzzle Quest. E do jeito que somos fãs dessa série, isso não é pouca coisa.

– Lucas Patricio

INFO

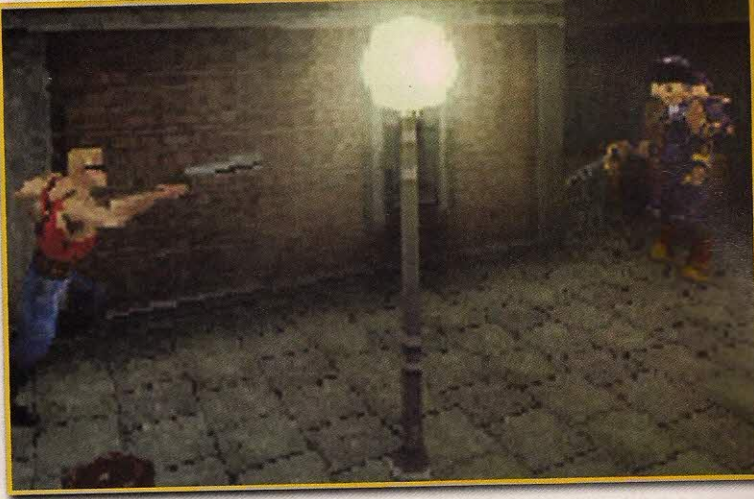
Plataforma: Wii / DS
Produção: Infinite Interactive
Desenvolvimento: Zoo Games
Gênero: Puzzle / RPG
Lançamento: 28 de abril



RESOLVA o quebra-cabeças do cabeção acima!



DUKE NUKEM TRILOGY: CRITICAL MASS



Ver o nome Duke Nukem em um preview é praticamente uma piada. Os mais novos podem não conhecer a famosa série da 3D Realms, mas muita gente cresceu escutando falar de um tal de Duke Nukem Forever, que está em desenvolvimento há mais de dez anos.

A única aparição da série protagonizada pelo divertido e mulherengo Duke nos últimos anos foi em forma de remakes, lançados para as redes online de alguns consoles. Jogo novo que é bom, nada.

É então que a 3D Realms anuncia que a produtora Apogee vai lançar não apenas um, mas TRÊS jogos da série inéditos. Não, você não leu errado: três novos jogos de Duke Nukem vão aparecer nas prateleiras das lojas. Todos com o sobrenome Trilogy e com versões para o portátil DS. Parece brincadeira de primeiro de abril, não é mesmo? (e na verdade até foi; Critical Mass teve seu lançamento listado justamente para o dia da mentira, mas era apenas mais uma pegadinha dos produtores).

O primeiro dessa nova trilogia é Critical Mass, o episódio que vai se passar no futuro. O enredo conta que a organização Earth Defense Force enviou alguns agentes para o futuro, mas não receberam notícias sobre o paradeiro dos soldados. Então eles decidem enviar um cara para ver o que está acontecendo: Duke. Só que quando o protagonista chega ao futuro, ele encontra um local totalmente destruído e dominado por aliens. O segundo game da trilogia, Chain Reaction, mostra o presente sendo dominado pelos aliens já que Duke está no futuro. E o terceiro episódio antecede os demais e se passa durante a Segunda Guerra Mundial.

TIME TO KILL

De história Duke Nukem Trilogy está bem servido, então vamos comentar sobre o pouco que já foi mostrado pelos produtores sobre a jogabilidade da versão de DS. O gameplay acontecerá todo em 2D, como um jogo da série Contra.

Duke começa do lado esquerdo da tela e caminha para a direita. Na demonstração da GDC deste ano, apenas algumas armas estavam disponíveis para a jogatina e segundo os produtores eram apenas "provisórias". Pelo menos eles confirmaram as famosas granadas e lança-mísseis (personalizáveis!) de Duke.

Em certos pontos das fases, o herói encosta na parede e uma mira aparece para você detonar os alienígenas com cara de porco que surgem de um beco. Essa mecânica parece ser bem simples e ainda está meio crua, mas promete dar uma variada na ação.

A tela de toque é usada para trocar as armas e para visualizar a vida do personagem. Também é possível utilizá-la para atirar com um rifle de alta precisão. Foi a única maneira de interação direta com a tela demonstrada pelo pessoal da Apogee.

Um modo multiplayer foi confirmado, mas nada de mata-mata; será um cooperativo para dois jogadores destruírem aliens juntos. Nada foi dito sobre a possibilidade de jogar online via rede Wi-Fi.

Mesmo ainda em estado de desenvolvimento, o pouco que se viu de Duke Nukem Trilogy: Critical Mass já empolga, afinal de contas, é um forte indício que o jogo realmente será lançado. Ou pelo menos é o que nós esperamos.

– Lucas Patricio



INFO

Plataforma: DS
Produção: Apogee
Desenvolvimento: Apogee
Gênero: Ação
Lançamento: Segundo semestre de 2009







ACABE COM OS PORCOS do espaço e seja o herói



MEGA MAN STAR FORCE 3

O que Mega Man te lembra? Progressão em cenários 2D tendo que pular em plataformas e matar monstros mecânicos controlados por um vilão casca grossa? Pois é, foi assim que eu aprendi a amar o robozinho azul da Capcom. Mas com o tempo a fórmula antiga acabou ficando desgastada e a série ganhou diversos spin offs para revigorar um pouco o animo.

Uma dessas séries paralelas é Star Force, onde Mega Man é combatente de um mundo virtual, uma espécie de Digimon. Star Force nasceu no DS em 2006 e tem uma mecânica completamente diferente dos demais jogos. Só para você se situar na história: os eventos dessa série acontecem 200 anos após os de Battle Network. Na terceira versão de Star Force para o Nintendo DS, como de costume, serão lançadas duas versões: Black Ace e Red Joker. A diferença entre as duas versões é que cada uma possui uma transformação suprema exclusiva.

A história de ambas é a mesma: você controla Geo Stelar, um garoto que, com o uso de uma ferramenta visualizadora especial, consegue ver as chamadas "wave roads", que são os caminhos de ondas eletromagnéticas, permitindo assim que ele viaje entre o mundo físico e digital. Não disse que era bem Digimon?

A grande sacada da jogabilidade é que no mundo digital, Geo tem a habilidade de se fundir com um tipo de vida eletrônica chamada Omega-Xis e dessa forma se transformar em Mega Man. As coisas começam a ficar estranhas quando um meteorito se aproxima da Terra e afeta as ondas eletromagnéticas, causando uma mutação em seres do mundo real e do mundo digital. Cabe ao herói azul resolver os problemas gerados pelo misterioso meteoro.

A jogabilidade é mista entre RPG e ação. Em cenários ao estilo Battle Network, com três grids, você deve efetuar as ações com o robozinho. A novidade em Star Force 3 é que agora Mega Man pode mudar de forma e ganhar novos poderes utilizando o Noise Change. Esse sistema promete adicionar mais dinamismo à batalhas, já que vai melhorar atributos de acordo com o tipo de "ruído" utilizado.

E é aí onde mora o perigo e a diversão: para conseguir adquirir todas as transformações, é preciso ter as duas versões do jogo. Claro que, além disso, itens também vão variar entre as versões. E como era de se esperar, será possível trocar e adquirir os itens exclusivos de cada versão por meio da rede Wi-Fi ou localmente com um amigo. Isso é bem Pokémon.

E para completar a lista de elementos estratégicos, o sistema de Battle Cards promete aumentar ainda mais a diversão dos combates. Ao derrotar um inimigo, você pode ganhar um Battle Card que, ao ser equipado, permite que Mega Man utilize novos ataques. Unindo as diferentes cartas as variações do Noise Change, podemos esperar uma profunda experiência nos combates de Mega Man Star Force 3.

Apesar de ainda nos parecer um pouco de "mais do mesmo", quem jogou e gostou dos anteriores, vai precisar comprar Red Joker ou Black Ace. Ou ambos.

– Lucas Patricio

INFO

Plataforma: DS
Produção: Capcom
Desenvolvimento: Capcom
Gênero: RPG
Lançamento: 30 de junho



VEJA O MEU duplo guarda-chuvas atômico



FLOWER, SUN AND RAIN

O ano é 2001. Em um estúdio japonês, um produtor ainda desconhecido tem uma boa ideia. O nome do cara? Goichi Suda, ou Suda 51 para os íntimos, responsável por Killer 7 e No More Heroes. A boa ideia? Um jogo onde você precisa resolver puzzles para descobrir um mistério em uma ilha paradisíaca.
Intitulado Flower, Sun and Rain, o jogo foi uma das investidas do produtor antes de Killer 7, game que o tornou famoso mundialmente. FSR foi lançado somente no Japão para o PS2. Oito anos depois, um remake será lançado para o pequeno notável Nintendo DS. As expectativas não poderiam ser maiores, já que se trata de um dos primeiros trabalhos de Suda, que já mostrava sua excentricidade naquela época.
Por se tratar de um titulo do início da geração 128 bit, Suda fez questão que o remake fosse algo fiel aos visuais feitos no console da Sony. Tudo bem que o design de Flower, Sun and Rain é bem alternativo e não demanda grandes recursos técnicos, mas, mesmo assim, a versão de DS está ficando muito fiel ao original.
O enredo conta a história de Sumio Mondo, uma espécie de detetive que ganha a vida achando coisas que as pessoas perdem. Só que o cara um dia recebe a tarefa de encontrar e desarmar uma bomba na ilha de Lospass. Mondo chega na ilha e se hospeda no hotel Flower, Sun and Rain (entendeu o porquê do nome estranho agora, né?) e os moradores dos local e os hospedes começam a pedir favores pro cara. É, não é fácil ser um "São Longuinho" da vida, as pessoas se aproveitam mesmo.



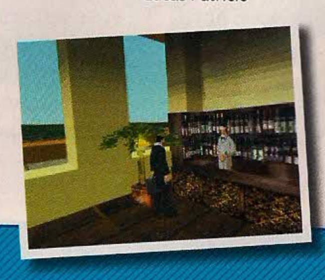
QUE JOELHOS BONITOS! Mas o mocinho fugiu...

No meio tempo que Mondo resolve pequenos mistérios para as pessoas, a bomba que está no aeroporto da ilha explode. Só que então ele acorda no hotel no outro dia e a bomba ainda não havia explodido. O detetive então faz todos os favores novamente e a bomba volta a explodir no final do dia, como se fosse um eterno dejá vu infinito. E então é sua missão descobrir os mistérios por trás dessa maluquice toda.
Tudo isso vai acontecer com você controlando Mondo pelos cenários tendo que resolver puzzles. A melhor parte é que a adaptação para o DS inclui novas formas de se resolver os quebra-cabeças usando a tela de toque do portátil, o que é um ganho enorme para o Adventure, que fica muito mais interativo.
O detetive carrega sua maleta de acessórios o tempo todo, e é com ela que você vai conseguir resolver os puzzles. Ao encontrar dicas sobre combinações secretas, você deve colocá-las em sua maleta e prosseguir na história.
Flower, Sun and Rain é a oportunidade do público ocidental conhecer o trabalho de Suda 51 antes do famigerado Killer 7. É uma aventura repleta de toques do excêntrico produtor que vai estar disponível no portátil mais legal do mundo. Quer argumento melhor para nos deixar ansiosos para o lançamento?

— Lucas Patricio







INFO
Plataforma: DS
Produção: Marvelous Entertainment
Desenvolvimento: Hand
Gênero: Adventure
Lançamento: 16 de junho

ESSE JOGO É "do capeta"

SHIN MEGAMI TENSEI: DEVIL SURVIVOR

Quando se fala da série Shin Megami Tensei atualmente, praticamente todo mundo lembra de Persona, um spin off que fez muito sucesso nas plataformas da Sony. Mas não se engane: a série nipônica nasceu em 1992 (!) e foi lançada para PC Engine, Sega CD, PlayStation e também para plataformas da Nintendo, como o SNES e o Game Boy Advance.

Desde então, a franquia evoluiu e ganhou novas casas. Com o enorme sucesso da saga Persona, a Atlus resolveu investir mais e lançou os primeiros episódios de Shin Megami Tensei para o Virtual Console e está preparando novas versões, e uma delas vai se chamar Devil Survivor e será exclusiva de Nintendo DS.

Como você já deve saber, Devil Survivor será um RPG, mais um para a extensa biblioteca do portátil. Mas diferentemente do estilo adotado nas ultimas edições, desta vez o sistema de combate vai misturar estratégia com combates em turnos. Não entendeu? Funcionará mais ou menos assim: em um cenário em forma de "grid", você se movimentará em espaços, assim como em Final Fantasy Tactics e Disgaea.

Só que ao entrar em contato com um adversário, a luta passa a ser por turnos, como em um bom RPG nipônico. Essa mistura promete manter a famosa estratégia dos combates e adiciona ainda mais estratégia, forçando o jogador a pensar duas vezes antes de mover os personagens.

A primeira aparição da série no Nintendo DS vai contar, como de costume, a história de adolescentes que precisam evitar uma invasão de demônios. Esses jovens fazem contato com os seres demoníacos utilizando um objeto chamado COMP.

Fora das batalhas, Devil Survivor vai oferecer dezenas de opções para interagir com o mundo sombrio. Uma das "novidades" é a volta do clássico sistema de alinhamento dos primeiros jogos da série. Esse sistema permite que você se alie a anjos, demônios ou ninguém, e encare tudo sozinho. Será sua escolha.

VOCÊ DECIDE

Alias, uma das coisas que continua intacta é a possibilidade de fazer diversas escolhas durante a aventura. E cada uma delas pode ser responsável por uma mudança de rumo na historia e eventuais finais diferentes, que prometem aumentar o replay do jogo, que já não será curto.

A trama contará com vários personagens. O protagonista é o único que não possui personalidade pré-determinada, deixado a cargo do jogador escolher se ele será um bom rapaz caçador de demônios ou um negociante de outro mundo, se é que vocês me entendem.

Entre os demais caçadores de demônios, se encontram amigos de escola do protagonista, cantoras, professores, figuras famosas da Internet e até mesmo uma jornalista que adora usar palavras em inglês em suas frases. Vamos ver como isso vai ficar localizado na versão americana.

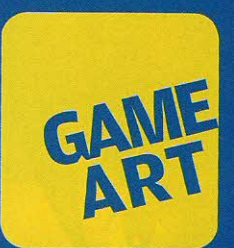
Só por ser a estreia de Shin Megami Tensei no DS, Devil Survivor já é empolgante. Vale lembrar que a versão japonesa foi lançada em janeiro e recebeu boas criticas da imprensa local.

— Lucas Patricio



INFO

Plataforma: DS
Produção: Atlus
Desenvolvimento: Atlus
Gênero: RPG
Lançamento: 23 de junho



A BELEZA NINJA

Com lançamento agendado no mercado americano, Oboro Muramasa representa toda a essência dos jogos 2D de ação e plataforma. A principal diferença está no visual ultra-detalhado, desenhado à mão, que ostenta toda a beleza da cultura japonesa com traços suaves, oponentes inspirados na mitologia nipônica e heróis treinados nas artes ninja.



TAMBOR GESTÃO DE NEGÓCIOS

DIRETOR GERAL
André Martins

DIRETORA ADMINISTRATIVA
Priscila Santos

DIRETOR EDITORIAL
André Forastieri

EDITOR EXECUTIVO
Ricardo Farah

EDITOR-CHEFE
Orlando Ortiz

EDITORES
Alexei Barros (Retrô)
Lucas Patricio (Previews)
Odir Brandão (Reviews)

ARTE
Renata Delabio (diretora de arte), Daniel Chagas, Natalia D'Olivo e Bianca Saliba Di Thomazo (designers)

REDAÇÃO
Geraldo Figueras, Juliana Zorzato, Otávio Kunz, Rafael Arbulu, Rodrigo Ortiz, Rodrigo Raugust.

COMERCIAL
DIRETOR COMERCIAL
Kadú (Alberto Kaduoka)

GERENTE DE PUBLICIDADE
Isac Guedes

CONTATO PUBLICITÁRIO
Ewerton Martins

ESTAGIÁRIA
Isabel Reis

WEB
GERENTE DE TI
André Jaccon

PROGRAMADOR
Roger Diniz

PARA ANUNCIAR
E-mail: publicidade@tambordigital.com.br

SERVIÇO AO LEITOR
Para compra de números anteriores, enviar email para:
atendimento@tambordigital.com.br
Fone: (11) 2877-6050
Fax: (11) 2877-6076
O horário de atendimento é de segunda a sexta, das 9h às 17h.
Cartas: Rua Heitor Penteado, 585 Sumarezinho
CEP 05437-000 São Paulo SP
www.tambordigital.com.br

Revista Nintendo World, edição 122
ISSN 1516-1892.

Produção: Tip Graf
Impressão: Prol Indústria Gráfica
Distribuição: DINAP

Bruno Aleixo diz: "Viva a Mitsubishi Motors"